1996年8月1日発行（毎月1回1日発行）第1巻第3号通巻3号

究極マシン対応!

究極のゲームマガジン

DENGEKI

電撃 NINTENDO 64

©Nintendo

8 AUGUST 1996
創刊第3号
定価 590円

コナミN64本格始動!
新作5タイトル発表



SFC
超強力4大RPG
◆ドラゴンクエストIII
◆スター オーシャン
◆トレジャーハンターG
◆ファイアーエムブレム 聖戦の系譜

1996・6・23 N64日本襲来!

スーパーマリオ64
パイロットウイングス64
最強羽生将棋

ズバリ見せます40タイトル

◆スーパーマリオカートR
◆スターフォックス64
◆カービィボウル64
◆ウェーブレース64
◆スターウォーズ シャドウズ オブ ジ エンパイア
◆ゴールデンアイ007
◆ブレード アンド バレル
◆クオンパ
◆超空間ナイター プロ野球キング


KONAMI
リングを揺るがす、
熱き魂の叫び！
'96年夏
発売予定
メーカー希望小売価格
未定
実況担当　辻　義就（テレビ朝日アナウンサー）
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
SUPER Famicom
マルチプレイヤー5 対応
スーパーファミコンは任天堂の登録商標です。
RESPONSE SOUND SYSTEM
RESPONSE SOUND SYSTEMとは
波形高率圧縮・高速転送によって、ゲーム中の実況中継を完全に実現させたコナミオリジナルサウンドシステムです。


KONAMI
じっきょう
実況パワープロレスリング'96™
マックス ボルテージ
MAX VOLTAGE
©1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
▶対戦モード
TOURNAMENT SETUP画面に戻る
1P 一回戦 第一試合 9C
試合を始めますか？
▶試合開始 CANCEL
「最強」をめざして炸裂する、究極のスーパーファイト！王者はひとりで、いい。
臨場感あふれる実況中継。CGによる重厚なグラフィック。
個性豊かなレスラーたち。多彩で豪快な技の数々。
プロレス・ゲームは、遂にここまで、リアルになった。
実戦ファイトが熱い、プロレスリング・アクション登場！
●得意技を磨け！厳選した技は180種類以上。
●「スタンダート・スタイル」「シュート・スタイル」「デスマッチ・スタイル」と本格的な3つのスタイルを採用。
●明日の王者を育てろ！プロレスラー体験シミュレーション。
●マルチタップ使用により最大4人対戦/協力プレイ可能。
▶プロレスラー体験シミュレーションモード
原子力男
予定実行
プロフィール
戦績
雑誌
移籍
技
絶好調！ うおー！
最新情報は コナミテレホンサービス
関東 東京 03(3436)2277 関西 大阪 06(455)0477 毎月第2・4月曜 内容一新!!
※ご好評いただいたコナミテレホンサービスは、4月1日より、東京と大阪の2ヶ所になり、さらなる最新情報を提供いたします。
●商品に関するお問い合わせは● お客様ご相談室 コナミホットライン
フリーダイヤル0120-086-573
営業時間：月曜日～金曜日（祝日を除く）10:30～17:00
電話番号は、お間違えのないようにおかけください。

電撃 NINTENDO64
8月号（1996年8月1日発行）

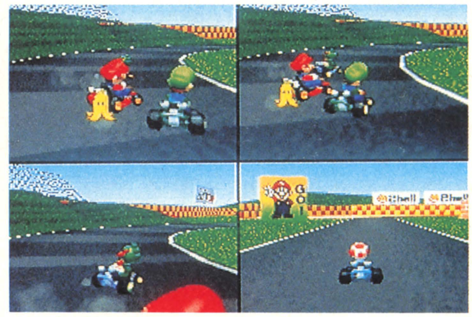
CONTENTS

COVER
イラスト　佐々木晃（TONG KING SHOW）
デザイン・ロゴ　朝倉哲也
製版　松本繁（大日本印刷）

N64発売記念特大特集

1996.6.23 NINTENDO64 日本襲来！





スーパーマリオカートR

SFC　4大RPG特集



ドラゴンクエストIII

ご愛読感謝の人気連載コミック

楽しくてためになる？ 好評連載コラム

レギュラー企画

GAME INDEX

（50音順　無印は N64、★はSFC、●はGB、◆はFC）

本誌中の略語・記号の見方

RPG	…ロールプレイング
A・RPG	…アクション・ロールプレイング
S・RPG	…シミュレーション・ロールプレイング
ACT	…アクション
SLG	…シミュレーション
STG	…シューティング
AVG	…アドベンチャー
RCG	…レース
SPG	…スポーツ
PZG	…パズル
ETC	…その他

- B　バッテリーバックアップ
- X　サテラビュー対応
- M　マウス対応
- P　パスワード
- T　マルチプレイヤー5対応

※価格で特にことわりのないものはすべて税別表示です。

第4回 電撃ゲーム3大賞

眠れる才能を叩き起こせ!!

◆主催:株式会社メディアワークス

電撃ゲーム小説大賞
電撃ゲームコミック大賞
電撃ゲームイラスト大賞

臥龍覚醒'97

小説だって、コミックだって、
イラストだって、
ゲームでなくっちゃ
ダメなんだ!
ぼくらはエンターテインメント
発信基地。
メディアを超えた感性を
フルパワーで発進!!

●賞(各部門共通)

大賞(1点)=正賞+副賞100万円
金賞(1点)=正賞+副賞 50万円
銀賞(数点)=正賞+副賞 30万円

募集要項 応募の掟

●**あて先**:〒101 東京都千代田区神田駿河台1−8 東京YWCA会館 (株)メディアワークス『第4回 電撃ゲーム○○○大賞』係

●**最終締め切り**

1997年4月10日(木)
(当日消印有効)

●**発表**:『電撃NINTENDO64』10月号(1997年8月21日発売予定)、『電撃ADVENTURES』Vol.22(1997年8月20日発売予定)、『月刊電撃コミックガオ!』10月号(1997年8月27日発売予定)、『電撃G'sエンジン』10月号(1997年8月30日発売予定)、『電撃PlayStation』1997年8月発売号、『電撃王』10月号(1997年9月8日発売予定)の各誌上、『電撃の缶詰』(1997年9月10日発売予定の電撃文庫付録)。

※複数応募可。ただし、1作品(イラストとコミックは1セット)ずつ別送のこと。応募作品は返却しません。選考に関する問い合わせは不可。

※受賞作品の著作権(出版権、ゲーム化権、映像化権、その他副次商品化権を含む)は、株式会社メディアワークスに帰属します。

電撃ゲーム小説大賞

大賞及び優秀作品は小社から出版されます。

●**募集内容**:ゲーム感覚にあふれた、オリジナルの長編及び短編小説。ファンタジー、SF、ミステリーほかジャンルを問わず。ただし、特定のゲームタイトルを想定したものは不可。未発表の日本語で書かれた作品に限る(他の公募に応募中の作品も不可)。

●**応募規定**:〔長編〕400字詰め原稿用紙250〜350枚。縦書き。〔短編〕400字詰め原稿用紙40〜80枚。縦書き。
作品に以下の①②を明記した紙を添付の上、右肩をひもで綴じて郵送すること。ワープロ原稿可(ただし、フロッピーでの応募は不可)。
①タイトル、住所、本名、筆名、年齢、職業(略歴)、電話番号、何を読んで応募をしたのか、原稿枚数(ワープロ原稿、あるいは400字詰め以外の原稿用紙の場合は、400字詰め原稿用紙換算枚数も併記)。
②あらすじ(800字以内)

●**応募資格**:不問。

●**選考方法**:1997年4月10日の締め切り後、一次と二次の2度の選考を行い、最終候補を選出する。1997年7月下旬に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

●**選考委員(敬称略)**:矢野 徹(作家)、高千穂遙(作家)、林 海象(映画監督)、安田 均(作家)、佐藤辰男(メディアワークス社長)

電撃ゲームイラスト大賞

大賞及び優秀作品の作者は小社出版物のカバーなどに起用されます。

●**募集内容**:ゲーム感覚にあふれた、未発表(他の公募に応募中の作品も不可)のオリジナル作品。
A:メカデザイン部門
B:ファンタジー部門

●**応募規定**:B4のカラーイラスト2点とB5サイズのモノクロイラスト5点を1セットにして応募すること。
★表現方法(彩色、画材など)は自由。CGも含む。CGの場合には、使用パソコンとツール(バージョンも)、データディスクのフォーマット形式を明記の上、データディスクとプリントアウトしたものを同封すること。
★応募作品には、別紙に部門、セットのタイトル、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、何を見て応募をしたのかを明記して添付すること。作品を入れた封筒には「折り曲げ厳禁」と朱書きし、厚紙を入れるなどして補強すること。

●**応募資格**:不問。ただし、将来的に小社出版物などのイラストレーターとして活動できる人。

●**選考方法**:1997年4月10日の締め切りの後、一次選考を行い、最終候補を選出する。1997年7月下旬に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

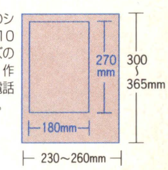
●**選考委員(敬称略)**:天野喜孝(イラストレーター)、カトキハジメ(メカデザイナー)、衣谷 遊(漫画家)

電撃ゲームコミック大賞

大賞及び優秀作品は小社発行のコミック誌に掲載されます。

●**募集内容**:ファンタジー、SF、ミステリーなど、ジャンルを問わずオリジナルの未発表コミック。ただし、特定のゲームタイトルを想定したもの、および他の公募に応募中の作品は不可。

●**応募規定**:ストーリーコミックは24〜41P/ギャグ・コメディなどのショートコミックは10〜16Pを2本以上/4コマなどのコマコミックは10本以上。原稿寸法はタテ270mm、ヨコ180mm(図参照)。B4サイズの画用紙かケント紙に、黒インクか墨汁で描くこと。薄墨や着色は不可。作品に、タイトル、原稿枚数、住所、本名、ペンネーム、年齢、職業(略歴)、電話番号、何を読んで応募したのか、を明記した紙を添付して応募すること。



●**応募資格**:不問。

●**選考方法**:1997年7月末の最終選考に向けて、4回の予選を行う。
予選のスケジュールは以下の通り。
第1回締め切り……1996年 7月10日(通過者発表、ガオ!11月号〈 9月27日発売〉)
第2回締め切り……1996年10月10日(通過者発表、ガオ! 2月号〈12月27日発売〉)
第3回締め切り……1997年 1月10日(通過者発表、ガオ! 5月号〈 3月27日発売〉)
最終締め切り………1997年 4月10日(通過者発表、ガオ! 8月号〈 6月27日発売〉)
★それぞれの予選で最終候補を4〜5作品選出する。
★予選を通過した約20作を対象として、1997年7月末に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

●**選考委員(敬称略)**
永井 豪(漫画家)、雨宮慶太(映画監督)、押井 守(映画監督)、佐藤辰男(メディアワークス社長)

●**特典**:各予選を通過した最終候補には5万円の賞金を贈る。優秀な応募作品は作家および編集者のアドバイスが受けられる(もちろん、その後、何度でも予選に応募できる)。
【各予選のアドバイスをする作家】
◆**第1回予選**:真鍋譲治 ◆**第2回予選**:沢田 翔 ◆**第3回予選**:あかほりさとる

発表!

第3回 電撃ゲーム3大賞【第1次選考通過者】

電撃ゲーム小説大賞(応募総数**939**作品):**神庭仁**(埼玉県)「コウ・カワグチ探検記」/**沢村了**(大阪府)「霊界ハンター」/**無藤利生**(千葉県)「極楽鳥の島」/**染井椿**(東京都)「ドラグーン・バーサーカー」/**村山鋼兵**(岐阜県)「ドーカーを追え!!」/**一ケ谷森平**(東京都)「一平卒物語」/**川瀬ふみえ**(新潟県)「卒業 試験」/**古南力三**(栃木県)「疫病神艦隊」/**大澤勝**(東京都)「ナイトメア」/**桂木秀人**(北海道)「レッド・タイム」/**統堂欧歩**(茨城県)「反逆者」/**松風梟一郎**(東京都)「Lemming-s」/**長刀勝**(長崎県)「二流戦士クリフは星を見たか?」/**上岡新蒔**(埼玉県)「オフザレイルズ」/**土本剛史**(静岡県)「指環」/**濱本直樹**(奈良県)「新格闘創世記X-STRUGGLE」/**希路光**(宮城県)「恋患い刑事」/**杉本祐一**(愛知県)「エリカとレイナ」/**鈴木秀昭**(福岡県)「紅の虎奮戦記」/**西秋じゅん**(神奈川県)「ヌース&カーク 気の向くまま 筆の向くまま」/**萬田由美子**(富山県)「わたしの黒い翼」/**大倉将**(千葉県)「黎明 −暁の女神−」/**はじめいちかずひと**(1111)(京都府)「無力の王」/**ワタナベ・文**(奈良県)「パズズの壷」「幻少女 真帆呂」「捨て草」/**高階義行**(千葉県)「いと高きものへ…」/**野々村景一**(東京都)「東洋の騎士(オリエンタル・ナイト)」/**河野一仁**(高知県)「あのん 地球のことば」/**辻野雅彦**(滋賀県)「虜囚の城」/**三日月信**(東京都)「破滅の皇子」/**雅彩人**(千葉県)「HOROGRAM SEED(ホログラム・シード)」/**真田拓弥**(兵庫県)「SWORD OF LEGEND」/**黒田康幸**(東京都)「学園夜行」/**影無電一**(茨城県)「サタンマスター 〜魔王使いメイベル〜」/**町井登志夫**(愛知県)「ゴルゴダ またはキリストのダンジョン」/**天羽沙夜**(東京都)「ダーク・アイズ」/**白石英樹**(東京都)「ブラッディー・ガーディアン」/**新塚緑**(愛知県)「ヒビ割れた大地に君の影は」/**紫丸**(滋賀県)「それが日常」/**飛路**(埼玉県)「プロファイター −旅立ちの勇者−」/**中本かずひろ**(東京都)「夢幻飛行」/**佐束**(兵庫県)「空中ぶらんこ」/**佐々木幸哉**(北海道)「水溶性の地獄」/**瀧川武司**(東京都)「真夜中、コンビニ、女剣士」/**秦野啓**(東京都)「フォークサムの切り裂き魔」/**湯浅伸也**(東京都)「魔剣士レイナと精霊ディーナ+α」/**鳴沢克海**(神奈川県)「ドラゴン騎士団」/**形見満隆**(福岡県)「顔のない女」/**橋本一紀**(東京都)「時を落ちる少女」/**浅野了**(東京都)「ドウさ!」/**崎津ひろかず**(東京都)「結晶片」/**浅見久良**(静岡県)「OUT REIGE」/**神山博**(埼玉県)「聖なるもの」/**山川隆行**(静岡県)「エイリアス」/**安藤康行**(滋賀県)「いつも、青空」/**葉月和彦**(青森県)「ロスエルードの物語」/**栗府二郎**(大阪府)「NANIWA捜神記」/**真神三千年**(大分県)「時空狩人レスキュリア」/**手枕春夜**(宮城県)「ダイスマスター」/**天野明智**(北海道)「徒然草子」/**かみしろあきら**(大阪府)「宵月夜」/**前田朋子**(和歌山県)「AMANE★転生」/**井沢たんぽ**(大分県)「暗闇の剣士」/**ういずぱいん拾八世**(青森県)「骸骨紳士」/**朝霞祐耶**(東京都)「電脳牡丹灯籠」/**林輝**(富山県)「復讐の狩人」/**暁隼**(東京都)「普通の王女」/**伊藤義行**(静岡県)「バイオ・ウォーズ オブ ア ガイア」/**文月あずさ**(群馬県)「魔剣造士 ガル・ヴァンドー」/**河野弘和**(島根県)「天空の聖剣伝説」/**木村安目**(東京都)「ギャンブルスター☆ハリケーン」/**亜八州**(静岡県)「クリスタル・プラネット」/**灰中昇**(大阪府)「魔法使いへの道」/**河原葵**(神奈川県)「トレジャーハンターズ」/**岩澤ガンマ直樹**(愛知県)「悪魔の骨壷」/**佐藤伸一**(宮城県)「放課後の冒険者」/**堀川巴**(青森県)「サタディナイト・スペシャル」/**川上稔**(東京都)「パンツァーポリス1935」/**克己**(兵庫県)「D−ウェポン」**【以上78名、80作品】**

電撃ゲームイラスト大賞(応募総数**673**作品):**五部鈴**(大阪府)/**中村博一**(兵庫県)/**岡田江理子**(広島県)/**神楽まさなお**(愛知県)/**竹内直美**(福井県)/**西月人**(大阪府)/**速水一樹**(大阪府)/**戸田英明**(東京都)/**阿部信之**(神奈川県)/**春間鳴人**(福岡県)/**中原和尉**(埼玉県)/**和田美果子**(宮城県)/**高橋浩子**(北海道)/**長登数久**(京都府)/**中津基貴**(東京都)/**芳年**(東京都)/**高橋利江子**(東京都)/**藤尾麻子**(神奈川県)/**高橋賢成**(兵庫県)/**猪牧正広**(兵庫県)/**村田牧子**(北海道)/**川瀬圭一**(神奈川県)/**明山トシタカ**(千葉県)/**下沢哲也**(愛知県)/**柴田直人**(東京都)/**鈴木康士**(北海道)/**藤岡建機**(栃木県)**【以上27名、28作品】**

1996.6.23
NINTENDO64
日本襲来!

いよいよ！　待ちに待った6月23日、N64の発売日がやってくる！そしてその運命の日、ゲームが変わる。CMじゃないけれど、キミたちもN64を体験すれば、絶対わかってもらえるはず。今回は「こんなにスゴイ」「ここまでできてる」「こんなメーカーが作っている」N64のソフトを大特集!!　イッキに読んでくれ！

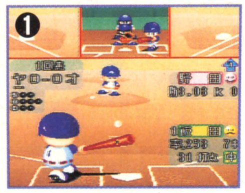
 CGイラスト／イーフ（鵜飼史彦）



『スーパーマリオ64』を旗頭に
いよいよ頂上作戦開始！
そのすべてがバッチリわかる
74ページ巻頭大特集!!
NINTENDO64

緊急スクープ!! コナミのキーパーソンを直撃!!

5タイトルついに発表









❶コナミの「野球」といえば『パワプロ』。N64でどう進化する？
❷サッカーゲームの中でも評判の高い『実況サッカー』。
❸SFCでは『真・麻雀』を発売。N64では初の麻雀ゲームになる？
❹「ツインビー」と並ぶコナミの人気者は、N64ではやっぱり3D？

※写真はすべてSFC版のものを使用しています。

1 野球
2 サッカー
3 ゴルフ
4 麻雀
5 ゴエモン・アドベンチャー

「年末から来春にかけて5タイトル、各100万本以上の販売を予定」うれしいビッグニュースを徹底取材!!

コナミN64ソフト本格始動!!

NINTENDO64本体発売を前に、超うれしいニュースが飛び込んできた。なんとコナミがN64ソフト発売を正式発表!! しかも一気に5タイトル、各100万本のセールスを狙うという。ようやく動き始めた大手ソフトメーカーが、N64で展開する新しいゲーム世界とは？ コナミの開発・宣伝を統括するキーマンに、その全貌を聞く。



コナミ株式会社 業務本部 本部長 永田昭彦氏

interview with Akihiko Nagata

PROFILE

1959年1月19日生まれ。1981年コナミ入社、MSXで約70作品の開発及びディレクティング、プロデュースをおこなう。その後、技術研究所長、神戸開発センター所長、開発本部長を経て、現在、業務本部長兼CP事業部長。今年4月にKCEジャパンが設立されたのに伴い、同社・代表取締役社長に就任。

1996.6.23 NINTENDO64 日本襲来!

KONAMI

N64はいつ頃から開発していたか？

N64の研究という意味では、ずいぶん前からやっていました。ゲームを作るという意味では、今までやってきたことと変わらないわけですから、それをどうN64という新ハードに当てはめていくかというだけですよね。例えば3Dスティックやメモリパックのような新しいモノをどう生かそうかとか。あとは、どんな企画が、このハードに合うのかということですね。



N64ハードの特性をどう生かす？

ハードというよりも、アナログスティックですね。あれを生かさない手はないなと思いました。コントローラをどう使うかという実験にかなり時間がかかったんです。

そのために専門の操作系担当のプロジェクトチームを決めてね、いろいろな使い方の仕様を考えました。

5タイトルの発売の順番は？

年内にできれば1～2タイトル発売したいですね。やはり、「スポーツのコナミ」ということで、先にスポーツの3タイトルを発売できればと考えています。3タイトルともほとんど同時に進行しているので、どれが先になるかわかりません。きちっとしたいいものができた順に発売します。そのため発売が遅れても、しかたないと思っています。目標はそれぞれ100万本、開発チームも100万人に遊んでもらえるようなクオリティのゲームを作ろうと頑張っています。



スポーツシリーズはなにが変わる？

従来のゲームをちょっと変更するというのではなく、まったく1からスタートするつもりで作ってます。作品の持っているイメージ、キャラクターなどをそのままにするか、しないかというくらいで。もちろん作っていく中で、残ってくる部分もあるとは思いますよ。選手については、ポリゴンとそうじゃないものの2パターンを考えています。ポリゴンだからイイものと、ポリゴンじゃないからイイものって、やっぱりあるじゃないですか。

『野球』はプロ野球モノ、『サッカー』はJリーグモノになる予定です。実際のチーム名や選手名を使うことにより、よりリアルに、より身近に感じられるようにということでね。

ウチのウリである「実況」については、やっぱりやらなければならないと思っています。みなさん、期待されているでしょうし。

『ゴエモン』はどんなゲームになる？

『ゴエモン』は、ポリゴンで作りたいと思っています。視点は、ゲーム性を考えると3Dがいいかなと。それから、ちょっとRPG風に仕上げたい。もちろんACTなんですけどね。経験値制は好きじゃないんで、例えばライフゲージを増やしていく形にしようかとか、今いろいろなことを検討している最中です。

もともとしっかりとした世界観のある作品なので、その世界の中を自由自在に冒険するといったゲームになるでしょう。ある意味で『マリオ64』は、大いに参考にしていますね。

画面の公開はいつ頃に？



正式タイトルとかの発表は、まだ先になるでしょうが、今までのゲームよりもグレードアップした、さらに楽しめるものにするつもりです。みなさんには、できれば静止画面よりも動くものを見てほしい。最短で考えると、8月の「東京ゲームショウ」かな。その会場では、なんらかの形でお見せできるように現在開発を進めています。

まずは、スポーツゲームを N64で発売します

飛び込み情報

ハドソンもN64ソフトを2作品発表

N64ソフト『金田一少年の事件簿（仮）』をすでに発表しているハドソンだが、近々新タイトルが2作品発表になるらしい。その2タイトルは、『ボンバーマン64（仮）』と『スーパーパワーリーグ64（仮）』。『ボンバーマン』は4月に発売されたSFC版『4』も売れ行き好調。『パワーリーグ』についても野球ゲームの人気作品。今年の8月には、シリーズ4作めの最新版が発売される。

ボンバーマン64（仮）



⬅『ボンバーマン64』のイメージCG。こんなキャラが、ポリゴンでグリグリ動いたらけっこうドキドキする。

スーパーパワーリーグ64（仮）



⬆SFC版『スーパーパワーリーグ4』。リアルさがウリのシリーズだが、N64ではどうなる？

このN64新タイトルの発表は、ハドソンの取締役・高田秀雄氏が流通向けの冊子で明らかにしたもの。その中で、「開発が進んでいるいるのは2桁に近い数に及んでいる」とも述べている。いずれにせよ、ハドソンらしい味付けのされたソフトがこれから続々発表されるという。各ソフトの発売時期などは不明だが、ハドソン恒例のキャラバン（7月下旬～8月末）で画面の公開が予定されている。



ブレード アン

ケムコN64ソフト第1弾　続報！

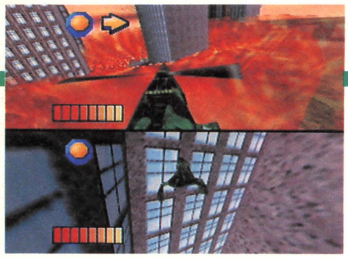
最新CG画面キャッチ！ 見えてきた超絶バトル!!

激しい３Ｄバトルアクションが展開する、超N64ソフト『ブレード アンド バレル』。その超絶バトルの中身が見えてきたぞ！　空気を震わせ広がる爆風、ビルの谷間を超低空で飛ぶヘリの轟く爆音が伝わってくるぞ！



⬆戦闘ヘリが爆弾を投下したシーン。紅蓮の炎が同心円状に広がっていく。ものすごい迫力だ。

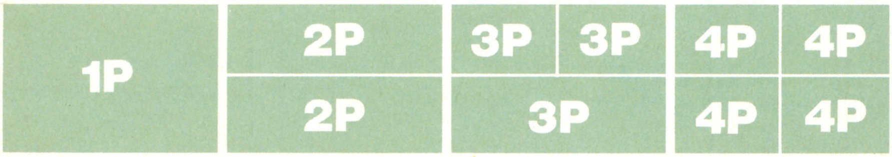
N64	ブレード アンド バトル	秋発売予定
	●ケムコ●ＡＣＴ	価格未定



⬆N64なら画面の２分割なんてラクラクこなすのだ。これ以上の分割もいけるぞ。

４人対戦以上の画面分割は？

画面を４分割しての４人同時対戦がこのゲームの大きな魅力のひとつとなっているんだけど、どうやら５人以上での対戦もできるようなのだ。いったいどんな画面構成でプレイするのか？　早く画面を見てみたいものだ。





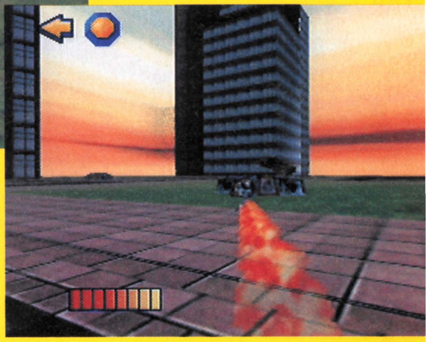
⬅画面をこれ以上分割するのか？　それとも操作を分担するのだろうか？

ドバルル発進!



⬅戦車視点からのゲーム画面。上空から攻撃を仕掛けてくる戦闘ヘリを迎撃するのだ。

⬇戦闘ヘリに向けミサイル発射!! 本物のようなリアルな噴煙は、N64のグラフィック能力のたまものだ。



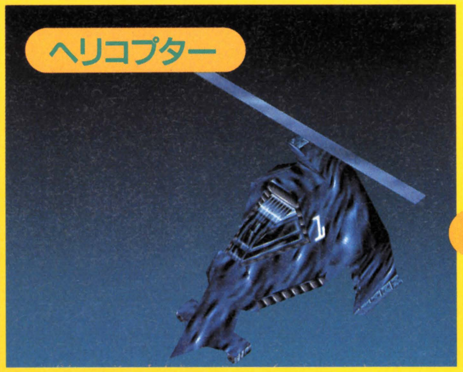
1996.6.23 NINTENDO64 日本襲来!

いろんな未来兵器が登場する地対空の激しいバトル

このゲームが戦車対ヘリの地対空バトルを題材としたものであることは前号で紹介したとおり。ビル群や工場地帯などの3Dフィールドを舞台に壮絶な戦闘が展開されていく。設定が近未来ということで、登場する兵器もかなりサイバーなデザインになっており、3D映画でも見ているようなバトルシーンが展開されそうだぞ。

多彩なバトルマシーン

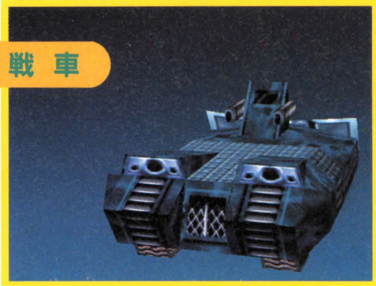
ヘリコプター



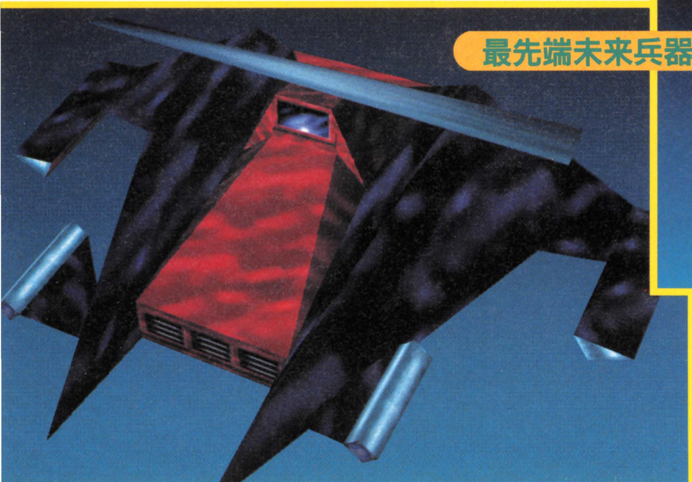
⬆すっきりとシェイプされたデザインのヘリ。操縦しやすい基本機種なのだろうか。

戦車

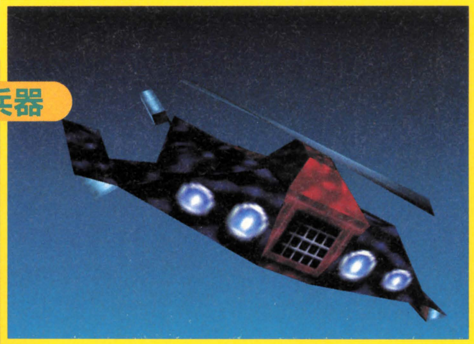
⬇機動力のありそうな戦車。上部の発射口からミサイルを撃つのだろうか。



最先端未来兵器



⬅かなり大型の機体。操作は重そうだが、攻撃力はありそうだ。



⬆後ろから見たところはなんとなくN64本体に似ている。N64がモデル!?

『ブレード アンド バトル』は3Dバトルアクションの常識を変えます。



⬅本作品・開発プロデューサーの奥原誠次郎氏。

「基本的には2P対戦の3Dバトルアクションゲームです。未来ヘリか、未来戦車を選んでビルの陰で相手が来るところを急襲したり、3Dスティックの微妙な操作で相手をかわしたりと、仕掛けいっぱいの3D空間を全部使って、相手を倒す。N64だからこそできた新機軸ソフトです。うまくなると十字キーと3Dスティックを組み合わせて高度なバトルもできるよう作ってあります。格闘ゲームの興奮とシューティングのスリルを兼ね備えたこの『ブレード アンド バトル』で3DATCの常識を変えてみたい、いえ、変えるつもりですので待っていてください」。

6・23にマリオを買おう！ キャンペーン 第2回

SUPER MARIO 64

スーパーマリオ®

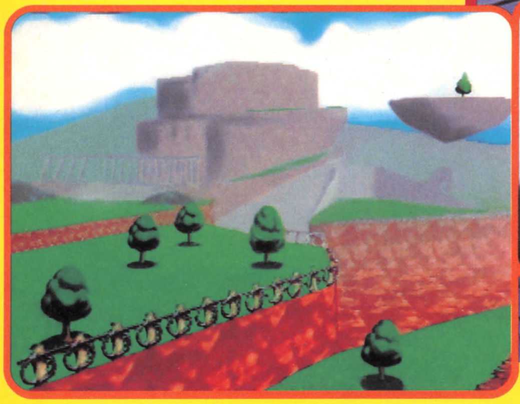
1996.6.23 NINTENDO64 日本襲来！

6月23日。夢が現実となる瞬間――
極上の楽しさ、
おもしろさを与えてくれる
究極のソフト発売まであと2日。
フィールドを颯爽（さっそう）と駆け抜け、大空を自由に飛び回る。
そう――N64とマリオが
ボクらにゲームの真髄を教えてくれるのだ！



3次元の操作感覚にとにかく慣れること！

"とまどい"。それはきっと『マリオ64』を手にして、
最初のうち誰しもが味わう感覚かもしれない。
初めて手にする３Ｄスティックと、自在にスクロールする
３Ｄのマリオワールド。思うように操作できないジレンマ。
だけど、いく度かの失敗を重ねた後たったひとつのアクション
がうまくいった瞬間！　それは楽しさに変わるはずだ。





N64	スーパーマリオ64	6月23日発売
	●任天堂●ＡＣＴ●64M Ⓑ	￥9,800





システム
＋
ステージ序盤
大公開

ゲームの基本をしっかり身につけて3次元の夢の世界へ旅立とう！



ゲームの進め方

発売を間近に控え、いよいよ『マリオ64』の全貌を明らかにしていくぞ。まず、今回の冒険の舞台となるコースの数は15で、各コースごとに６つのミニシナリオ(スター)が用意されている。各シナリオには、１つずつパワースターが隠されており、それを集めながらクッパのいるエキストラコースへチャレンジすることになるのだ。



ここに注目！

各コースに隠された６つのパワースターは、順番に取る必要はない。とりあえず、クリアしていないシナリオが次のターゲットとなり、サブタイトルとして、パワースターのありかを示すヒントが表示されるぞ。

ステージ構成

- コース1 ― スター1／スター2／スター3／スター4／スター5／スター6
- ⋮
- コース15
- エクストラコース1 ― クッパとの対決
- エクストラコース2 ― クッパとのリターンマッチ
- エクストラコース3 ― クッパとのラストバトル
- 隠しコース（複数あり）

『マリオ64』を楽しむため

画面の見方

『マリオ64』で新たに加わった表示は、パワーメーター、パワースター、カメラアングルの３点で、どれもこのゲームならではのシステムに関係したものばかりだ。さらに、コインといったおなじみのものもこれまでとは少し役割が違うぞ。

パワーメーター

マリオシリーズ初採用の体力表示。おかげで、敵に触れても即死することがなくなった。ＡＣＴが苦手な人にはうれしい！

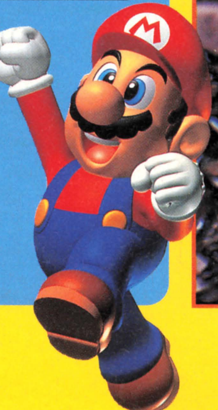
集めたコインの枚数

コレはもうすっかりおなじみ。マリオがひとつのシナリオで集めたコインの枚数が表示される。50枚で１ＵＰ、100枚で？？？



マリオ(プレイヤー)の残り人数

マリオの残り人数表示。今回は、各シナリオごとに小まめなセーブができるため、ゲームオーバーになってもすぐロードしてやり直しが可能。おかげで、マリオの残り人数を気にすることなく遊べるぞ。



パワースターの数

各コース内のシナリオで集めたパワースターの合計枚数。この枚数によって、新たなゲーム展開が開ける。

カメラアングル

3Dフィールドをくまなく見渡すための視点変更表示。2つのモードがあるぞ。詳しくは次のページで。

★パワースターの数で、行けるコースが増える！

➡⬇3と書いてある扉は、パワースターが3つあれば開けられるという印。こうして、次なる戦いへとチャレンジするのだ。



スターを3つ集めると



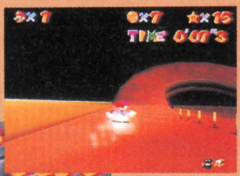
新たなコースにチャレンジ!!

スターをたくさん集めるには!?

パワースターは、マリオが新たなコースへ進むために必要なカギのようなもの。普通にプレイすればコースの数×6つのスターで計90ということになるが、実は城内などのいたるところに〝隠しコース〟が存在するので、ぜひ探してみよう！

➡隠れスターがある〝ピーチのかくれスライダー〟。城内のどこかに。

⬇見事ゴールイン！ 宝箱をつついて、パワースターをも～らい。





隠れスターGET！



の基礎知識

より楽しく遊ぶために必要不可欠な基礎知識。過去のシリーズから大幅な進化を遂げた『マリオ64』には、新たな遊びの試みがたくさん盛り込まれている。発売前に十分予習して、6月23日の実戦に役立ててね！

カメラアングルの切り替え



カメラマンはジュゲムです

ジュゲム扮するカメラマンから見たアングル。これがゲーム中のプレイヤー視点なんだけど、Cボタンユニットを使ってプレイ中に視点切り替えができる。ただし、2つのモードでアングルとその操作が少し違うから、ケースバイケースで使い分けていこう。





ジュゲム↔マリオ
Rボタンを一度押すとマリオに近づき、マリオの視点で周囲を見渡すことができる。ふだんはこのモードでプレイしたほうがいいかも。

ジュゲム↔ストップ
基本操作はジュゲム↔マリオと変わらないが、Rを押している間、カメラ位置が固定される。アングルを固定したいときに◯。



歩く&走る



⬅スティックを軽く倒すと歩き、思いっきり倒すと走りになる。



しゃがむ

⬆立ち止まった状態でZトリガーを押す。



ジャンプ

⬆Aボタンを押す。走りながらだと少し高く跳べる。



連続ジャンプ

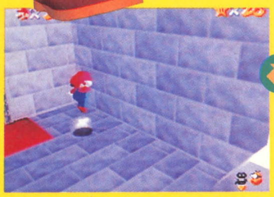
⬆ジャンプ後、着地際に再度ジャンプ。より高く跳べる。



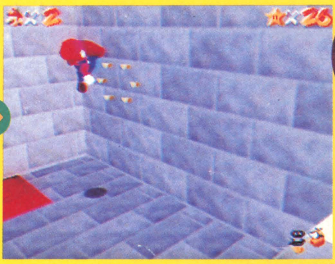
3段跳び

⬆連続ジャンプ後、着地際にジャンプ。さらに高く跳ぶ。

壁キック







⬆壁際でジャンプし、すかさずBボタンでキック。必須テクニックだぞ。



カニ歩き

⬅壁側にスティックを押しつけながら移動。見た目がゆかい。

泳ぐ

水中で泳ぎのストローク（手かき）に合わせてAボタンを押すと平泳ぎ。Aを押し続けるとバタ足。













バック宙

Zトリガーを押しながらAボタンでバック宙。敵の後ろへ素早く回り込みたいときに有効。見た目もカッコイイ！





持ち上げる&投げる

⬅⬆相手に近づき、Bを押すと持ち上げ、もう一度Bを押すと投げる。

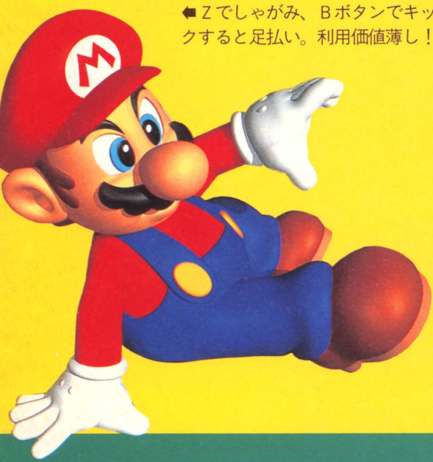
話す



⬆赤ボム兵など、味方キャラに近づいてBを押すと話ができる。コレ重要。

足払い

⬅Zでしゃがみ、Bボタンでキックすると足払い。利用価値薄し！



ヒップアタック



➡ジャンプ中にZトリガーを押す。序盤であるボスを倒すために絶対必要な技。

ボディアタック



➡最高速で走っているときにBを押す。テレサを背後から攻撃するのに有効。

すべて覚える必要はないけれど こ〜んなにあるマ



木や棒につかまる

⬆木や棒、柱の近くからAでしがみつき、スティックで昇り降り。



ハイハイ

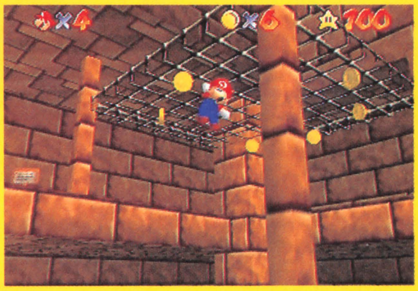
⬅Zを押してしゃがみ状態でスティックで移動するとハイハイだ。どこで使うんだろう?



カメのこうら

⬆ノコノコのこうらに乗ってスティックで移動。地上では壁や障害物に当たらない限り無敵だぞ。

金網につかまる



⬆真上に金網があるところでAボタンを押し続けるとぶら下がり、スティックで移動。うんていってヤツだね。

大砲で飛ぶ

砲台の発射口にマリオが入れば、自動的に大砲で飛ぶモードに！　飛ばす角度によって、マリオの飛距離が変わる。



よじ登る

⬇なにかにぶら下がっている状態で、登りたい方向にスティックを倒す。このときAボタンを押すと、早く登れるぞ。

振り回す

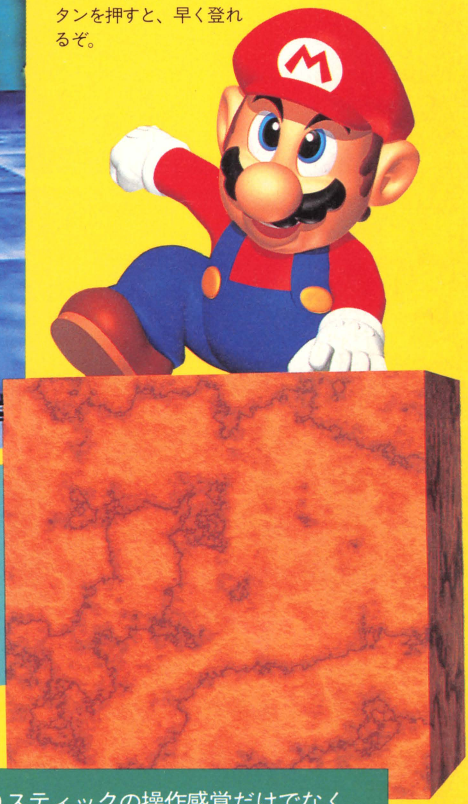


ぶら下がる

⬆ガケや石段などの角に飛びつくとぶら下がる。高い段差を上る際に必要なアクション。



➡対クッパ戦で、しっぽをBボタンでつかみ、3Dスティックをグリグリ回せ！



羽根ぼうしで空を飛ぶ

羽根ぼうしをかぶった状態で3段ジャンプをするか、大砲で飛ぶと空を自由に飛べる。ほんと、鳥になった気分！



リオのアクション!

3Dスティックの操作感覚だけでなく、Zトリガーとその他のボタンを併用したアクションがとにかくスゴイ！　ちなみに、ここで紹介した以外にもマリオのアクションはたくさんあるぞ。



とっても²役に立つアイテムのみなさん

3色のスターコイン

コインは枚数によりマリオを1UPさせるほか、体力回復にも役立つうれしいアイテム。また、コインの色によってその回復度も違うのだ。



黄色コイン
⬅コイン枚数+1。さらに体力ゲージが1回復する。いちばん数多く見かけるコインかな。



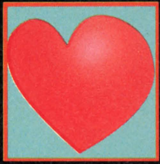
赤コイン
⬅黄色コイン2枚分。各コースに、必ず8枚置かれていて、1枚で体力ゲージが2回復する。



青コイン
⬅黄色コイン5枚分に相当するありがたいコイン。しかも、体力ゲージが5回復する。

マリオのお助けアイテム

どこにでもあるコインとは違って、ところどころにしかない貴重なアイテム群。そのぶん、効きめも抜群！　どのアイテムも、マリオの心強い味方になってくれるから、こいつは要チェックだ！



くるくるハート
⬅ハートを通過すると、体力が回復。勢いよく通過すればするほど、たくさん回復する。



1UPキノコ
⬅取るとマリオが1人増える不思議なキノコ。コースのあちこちに隠れているぞ。



カメのこうら
⬅ノコノコを踏みつけると置き去りにされるこうら。マリオが乗ると、ほぼ無敵状態に！



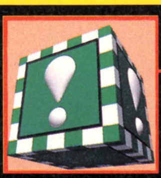
裸のカメ
⬅これはオマケ。こうらがとれたノコノコのヌード写真。なんだか、すんげぇ寒そう…。

3色のぼうし

羽根、メタル、透明マリオになるための帽子が3色のブロックから出現する。ステージによっては、これらの特殊な帽子がないとパワースターが取れないところもあるので、これらを見かけたらアヤシイと思っていいぞ。



赤ブロック
出現アイテム
羽根ぼうし



緑ブロック
出現アイテム
メタルぼうし



青ブロック
出現アイテム
スケスケぼうし



⬅大空を自由に飛び回れる羽根マリオに！



⬅見ているだけでもスゴイ質感。メタルマリオは無敵。



⬅金網や特殊な壁を通り抜けられる透明マリオ。

ただし 実体化させないとつつけません

じつは3色のブロックは、最初はみな半透明で実体化していないため、中の帽子を取ることができないのだ。早い話が、ブロックをつつけないってコトね。このブロックを実体化させて帽子を手に入れるには、ゲーム中のどこかにあるスイッチを押せばいいんだけど、これがなかなか見つからない。ま、根気よく探してね。

例えば赤ブロックの場合



まだ透明



赤スイッチを入れると



みごとに実体化！

⬆これは赤ブロックの例だけど、緑ブロックは緑スイッチという具合いに、色に合ったスイッチを押す。



さあ、いよいよ冒険の始まりだ!!

お城へ遊びに来ませんか？
ケーキを作って待ってます

——その一言が
すべての始まりだった

突然キノコ城に攻めてきたクッパは、ピーチ姫と城を守る力の源・パワースターを奪い、絵の中の世界へ逃げ込んだ。15コースにも及ぶ戦いにどう挑む！





5コース、30ステージ(スター)のツボ教えます

コース1 ボムへいのせんじょう

さらわれたピーチ姫とパワースターを奪回するため、マリオはボムキングが支配する世界へ！ 世界初の3Dコントロールに慣れてもらうため、難易度は低めに設定されているぞ。

STAR-1 やまのうえのボムキング

遊びながら操作が身につくファーストステージ！

マリオが降り立った場所には、味方である赤ボム兵2体がウロウロしている。話しかけてみると、山頂にいるボムキングに苦しめられ困っている様子。さっそくマリオは、ボムキング打倒のため山頂へひた走ることに！



⬅赤いボム兵は味方なので、見つけしだい話すクセをつけておこう。

ジャンプ&踏みつけが基本



⬅マリオの攻撃手段といえば踏みつけ。『マリオ64』でもこの攻撃は健在だ。その他、パンチでも敵を倒せるぞ。



➡倒せない敵や障害物はジャンプで跳び越す。このステージで『マリオ64』ならではのアクション感覚を身につけてしまおう。

パワースターの出現位置を覚えておこう

『マリオ64』では、ステージのタイム制限がなくなり、好きなだけフィールドを駆け回れるようになった。コレを利用して、フィールドの隅々まで冒険してみると思わぬ発見があったりするぞ。特に、フィールド上のグレーの星マークは、パワースターの出現位置を示す印だから、場所を覚えておくとクリアが楽。



⬅このマークがパワースターの出現ポイント。見つけたら覚えておこうね！



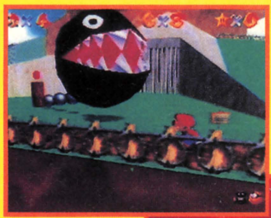


ぜひキミの手で解き

☆スター5〈そらにははばたけはねマリオ〉クリア条件は？



⬅シナリオのタイトルにもなっているように、空である条件を満たせばいいんだけど……。大砲でね。



⬅平原にはワンワンがいて、マリオめがけて襲ってくる。ココはダッシュで逃げちゃおう。



➡上空から降ってくる水玉は、このボム兵が大砲で放っていたものなんだね！　なっとく。

山頂までかけ抜けろ！



➡山道の途中にはワープゾーンがあるんだけど、今回はまだヒ・ミ・ツ。



BOSS マリオ初のボス対決！

ワクワクドキドキのボス対決。最初のボスということもあってボムキングは弱い！　しかし、プレイヤーが３Ｄスティックに慣れてない状態で戦うため、少々手こずるかも。ま、操作に慣れるためのデモンストレーションだと思って、気楽に戦ってみよう。



⬅後ろに回り込んで投げるのが倒し方の基本。まず、後ろへね！

⬇回り込んだら、Ｂボタンで持ち上げる！　あとは投げればＯＫよ。

後ろへ回り込んで➡投げる



マリオ VS ボムキング



ま、楽勝かな⁉

ギャラリー受けする美しい倒し方

操作に慣れたら、技を織りまぜながら戦うとおもしろい。ついでに、ギャラリーがいれば受けも狙えるぞ。そのひとつが、バック宙で後ろに回り込み、持ち上げ→投げというパターンだ。



⬅３回投げればボムキングはダウン。楽勝楽勝。

明かしてほしい　？ポイント３点

☆ スター６〈ワンワンのいぬごやで〉オリの中のスターの取り方



⬅オリの中にあるパワースター。ワンワンのすむ小屋みたいだけど、はたしてそれだけの存在なのかな？

☆ 番外 お城内〈ピーチ姫のかくれスライダー〉隠れスターともうひとつのナゾ



⬅お城の中には隠れスライダーがあるんだけど、ゴールすればパワースターがひとつ入手できる。城内をくまなく探して見つけてね。



➡しかも、スライダーにはもうひとつ秘密がある。ある条件を満たせばさらにあるモノが入手できるのだ。まぁ、滑り慣れれば、自然に手に入るかも？

はくねつノコノコレース

STAR-2

ノコノコ！それは反則でしょう？

このシナリオはいたってシンプル。スタート地点の近くにいるノコノコとレースをして勝てばいいだけ。３Ｄスティックのコントロールに慣れるためのステージだから、楽しんでプレイしよう。



⬅この超～でっかいノコノコと山頂までレース！



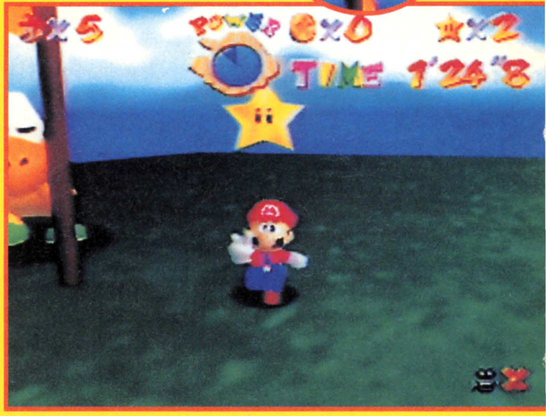


⬆なにせカメなもんだから鈍足。こりゃ楽勝と思いきや、なんと、コース途中でショートカット！しかも、カメしか歩けない道へ。

勝者のよゆ～？

⬇ノコノコが近道するとはいえ、よほどのコトがない限り余裕で勝てるハズ。たぶん……。





そらのしままでぶっとべ

STAR-3

あこがれ？の大砲でズドォーン!!

スター２をクリアしてから赤いボム兵に話しかけると、ハッチが開き、大砲の用意をしてくれる。コース１には２か所に砲台があるんだけど、そのどちらかからマリオが大砲の弾となって打ち上がれば、空に浮かぶ島へひとっ飛び。あとは、黄色いブロックをつつくだけ！



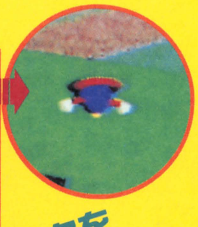
⬆さっそく赤いボム兵に話しかけてみよう。すると、大砲の砲台のハッチが開くぞ！





⬇ハッチに入れば発射準備ＯＫ。あとは狙いを定めてファイアー。





ブロックをつつけばOK



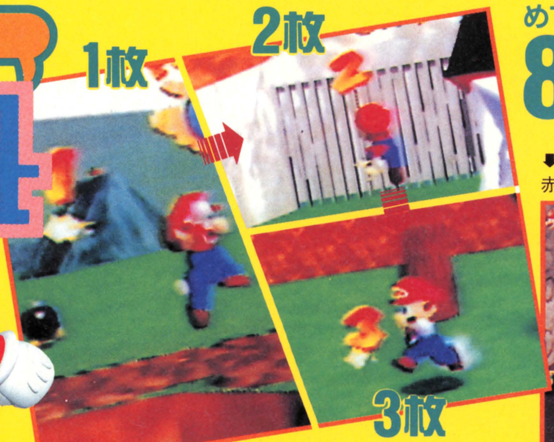
⬅浮島へ飛び乗ったらブロックをつつく。中からパワースターが出てきてめでたくクリアだ。

8まいのあかコイン

STAR-4

ここまで遊べば気づくと思うんだけど、フィールドのいたるところに赤いコインが点在する。このコインを取ると、取った数が表示され、８枚すべて集めるとパワースターが現れる。こういった条件は、各コースに必ずあるので、８枚の赤コイン探しは絶対に怠らないよう心がけよう。





めでたく **8** 枚めをGETすると…

⬇くまなく探せば、必ず８枚の赤コインは見つかるぞ。



8枚の赤コインを探して

はばたけはねスイッチへ

STAR-5

羽根マリオになって、空であることをすると

コース1での5つめのシナリオは、羽根マリオとなって〝空である条件をクリアする〟とクリアできる。それはまだ教えられないけど、羽根マリオとなって大空を飛んでみれば気づくハズ。しかし、スター5は羽根マリオになるためのアイテム〝羽根ぼうし〟が入っている赤ブロックを実体化させないといけないため、いきなりクリアすることはできない。ある程度ゲームを進めて、赤いスイッチ(赤ブロックを実体化させるためのスイッチ)を押してから、このスター5のクリアをめざそう。

まず赤ブロックを実体化させないとね





➡パワースターはどうしたら出現するのかな。





⬅条件を満たした瞬間、地上にパワースターが出現する。しかも空で羽根マリオ状態じゃないとダメ。

ワンワンのいぬごやで

STAR-6

オリを破ればいいんだけど…

ワンワンの近くにあるオリの中にはパワースターがある。しかも、ゲーム開始当初から見えるもんだから気になってしようがない! この取り方は秘密だけど、なにかを利用してオリを破ること、いきなりスター6のクリアは可能なこと。それがヒントかな。





ワンワンを…?

⬆➡ワンワンの歯はなんでも砕いてしまいそう。オリも!?



⬅オリが取り払われ、パワースターは取ったも同然状態。スター6はいきなりクリアすることも可能。



⬆赤コインを8枚集めた瞬間、パワースターが現れる。ちなみに、プレイ中に入手枚数をチェックするには、ポーズをかければいいぞ。

走りまくれ!

コイン集めは各コースに必ずある

スター4でもふれたように、各コースには8枚の赤コインがあり、それをすべて集めてパワースターを入手するというシナリオは必ず存在する。コースによっては、早いうちに8枚のコインが入手可能だったり、他のコースをクリアして仕掛けを解いてからでないと8枚のコインが取れない場合もある。どこを探しても8枚見つからないときは、先のコースにチャレンジしてみよう。



⬆コースによっては、8枚集めるのが簡単でも、パワースターを取るのが難しい場合もあるのだ。

コース 2

バッタンキングのとりで

マップが複雑になり、マリオの操作にテクニックが要求されるコース。今までは、マリオを全速で走らせても問題はなかったけど、そろそろゆっくり歩かせる余裕がほしいところ。

STAR-1

いかりのバッタンキング

そろそろ高度なスティックさばきが要求されるぞ！

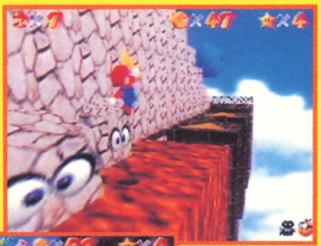


ぶら下がり→よじ登りでバッタンキングがいる頂上の砦へ向かうマリオ。しかし、行く手にはドッスンやパックンフラワーなど、マリオを苦しめる敵がわんさか待ちかまえているのだ。しかも、ここのボス〝バッタンキング〟は、踏みつけやパンチ、持ち上げなどの攻撃が効かず、やられたとき受けるダメージも多いので、体力回復用に途中のコインを取らず温存しておくのもテかな？

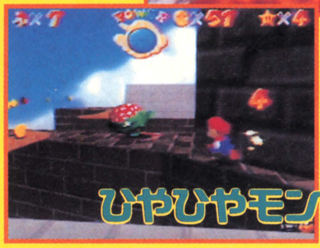
⬆コース2で初お目見えする、青コインが出現するスイッチ。この上でヒップアタックをかますと？



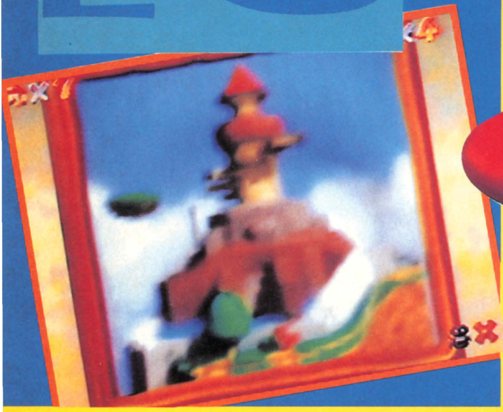
⬆青コインがわんさか出現。コイン稼ぎにもなるし、体力回復にも役立つから、一石二鳥だね。



➡飛び出る壁に押しやられると、フィールドから落ちて即死しちゃう。跳び越えていくのが無難かな。



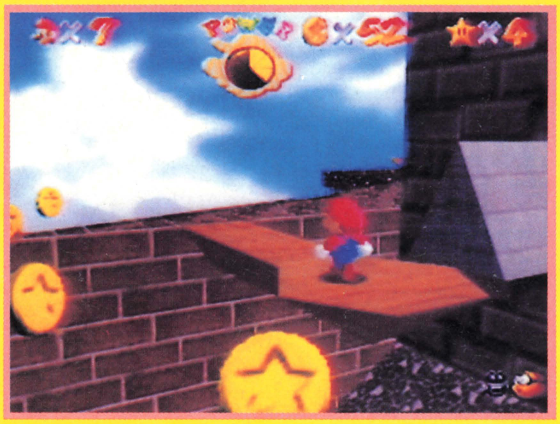
⬅道が細〜い。ここは、落ちても即死にはならない。落ちてもいい場所とその高さをしっかり把握ね！





知っておくと

☆各シナリオ(スター)には120枚のコインがある



⬅各コースには必ず120枚分のコインがあって、50枚集めれば1UP、100枚で?・?・?。ぜひ、100枚集めにチャレンジしてほしい。

BOSS 強敵バッタンキング

コイツはかなりの強敵。スティックの操作感覚に不慣れなうちはなおさらだ。バッタンキングは、その巨体でマリオをツブしにかかるんだけど、それがまた痛い！　体力ゲージが1／3くらいイッキになくなるからね。それにしても、ほんとデカイ！　画面に入らないのだ。



➡挑発的なセリフを吐くのはいいけど、弱点を言うのはねぇ…。





バッタンキング攻略術

さて、バッタンキングの攻略法だけど、わかってしまえばじつに簡単。まずボスの正面でウロウロし、攻撃してくるのを待つ❶。ボスの動きが一瞬止まったら攻撃の合図。すかさず逃げる❷。ボスが倒れたところを上からヒップアタックで攻撃だ❸。



とってもお得！　あんなコトこんなコト！

☆ゲームクリアに必要なパワースターの数は70！



⬅全コースをクリアすると90個のパワースターが手に入る。でも、クリアに必要な数は70個らしいぞ。

☆パワースターの数で起こるお城の異変…



⬅パワースターを集めると行けるコースが増えるのは、コレ常識。

コレ常識！



➡ところが、城の中や周囲で異変が起こることもしばしば。メインホールの日差しはいったい？

とりでのてっぺんへ

STAR-2

バッタンキングのフィールドに新たな塔が出現

スター2は、バッタンキングがいた頂上の砦に新たな塔が出現し、その塔にあるパワースターを取るのが目的だ。クリア条件は簡単だけど、塔へ上るための足場に仕掛けがあるため、なかなかうまく上れない。あせらず慎重に操作すれば難しくはないんだけど……。





⬆➡ルートはスター1とまったく同じ。唯一違うのは、頂上に塔が出現したことくらいかな。

塔の頂上へ
ひたすら向かう!



パワースター
奪取

たいほうでひとっとび

STAR-3

男は黙って大砲に乗り込んでFIRE!!

ここは、コース1のスター3と同じような趣向のステージで、まず赤ボム兵に話しかけて大砲を使えるようにしてもらう。大砲が使用可能になったら、ある場所へ飛んでいけば即パワースターが入手できるのだ。下の連続写真を見れば、どこへ飛べばいいか見当がつくはず。とにかく、遊んでもらえばわかります。



⬆赤ボム兵を見つけたら、とにかく話す習慣をつけておこう。新たな展開のカギを握っている存在だからね。

弾込めて〜

連続写真でマリオの飛びっぷりをご覧あれ





うきしまの8まいコイン

STAR-4

跳びげりで浮き島へ渡ろう

スター4は、各コースに必ずあるシナリオのひとつ「8枚の赤いコインをGETせよ」というもの。ここは、スター1をクリアしていれば、いきなりチャレンジできるシナリオなので、とっととクリアしても問題なし。ただし、スティックの微妙な操作に慣れないうちは、痛い目にあうかもネ!?

板を倒して浮き島に橋をかけるのだ



⬆頂上付近にあるこの板を倒せば浮き島へ渡れるぞ。まず、パンチして板を揺らす。



⬆板が向こう（写真では左）に傾いたところを狙って、ジャンプキックをかます。



⬆そうすると板が浮き島に倒れて橋代わりになる。あとは慎重に、ゆっくり歩いて渡ればよし！

とりかごへストーン

STAR-5

鳥にしがみついて空中に浮くオリへ落下せよ！

ここのクリア条件は、空中に浮かぶオリの中のパワースターを取るというもの。しかし、空高く浮いているオリへは、浮き島から渡ることもできず、チョット悩まされるかもしれない。とにかく、どこかに隠れている鳥を見つけることだ！

鳥を見つけねば

➡この鳥を探さないことには、スター5のクリアは不可能。



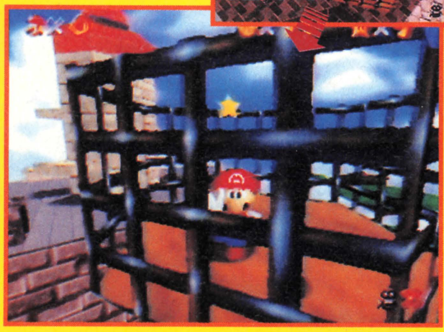
⬇鳥を見つけたらジャンプしてつかまり、大空へ！



➡空中のオリの上へ鳥を操作する。オリの中にマリオの影が映ったら飛び降りろ。



⬇うまく着地できたら、クリアしたも同然。鳥さえ見つかれば楽チンだぞ。



たいほうでぶっこわせ

STAR-6

大砲一発でスター出現

スター3と同じ大砲でぶっ飛べば、6つめのパワースターが〝出現する〞。この出現するってのがミソなんだけど、どこへ飛べばいいのかな？

➡大砲の弾となってあるところを壊せばいい。この近くの〝あそこ〞をね。



コース3 かいぞくのいりえ

水中での泳ぎがメインとなるコース。地上を歩くのと違い、思うような操作がしにくいだけに、パワースターを6つ集めるのにはかなりの根気が必要となるハズ。

STAR-1

ちんぼつせんのおたから

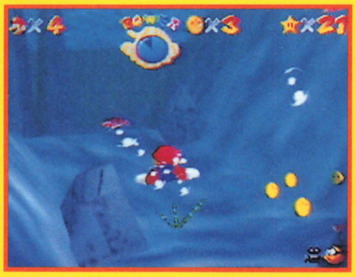
息つぎを小まめにしないと苦しいぞ！

沈没船の宝箱を開けてパワースターを出現させるというシナリオ。そう書くのは簡単だが、いざプレイとなると非常に難しく、溺死するマリオが続出するだろう。なにせ、自由がきかない水中での操作、息つぎをしないとどんどん減っていく体力。これは行動時間がかなり制限されそうだ。危ないと思ったら、水面に戻って息つぎをしよう！




⬅⬇沈没船み〜っけ！　しかし、沈没船の入口にウツボが棲みついている。誘っておびき出さなきゃ。

ウツボをなんとかしないと



➡水中では体力がどんどん減っていくので、水面での息つぎは必須。



宝箱のトリック

⬅船内へ潜入。ここの4つの宝箱を決まった順番で開けないとダメージをくらう。これはキツイ！

STAR-2

でてこい　きょだいウツボ



ウツボのシッポに…あっ！

序盤で1、2を争う難しいシナリオ。クリア条件は、なんと〝ウツボのシッポについているパワースターを取る〟というもの。がしかし、これがムズイ！　水中を自由に泳げるウツボと、それができないマリオとの差は歴然！　ヘタにウツボに触れると、大ダメージを受けるからね。

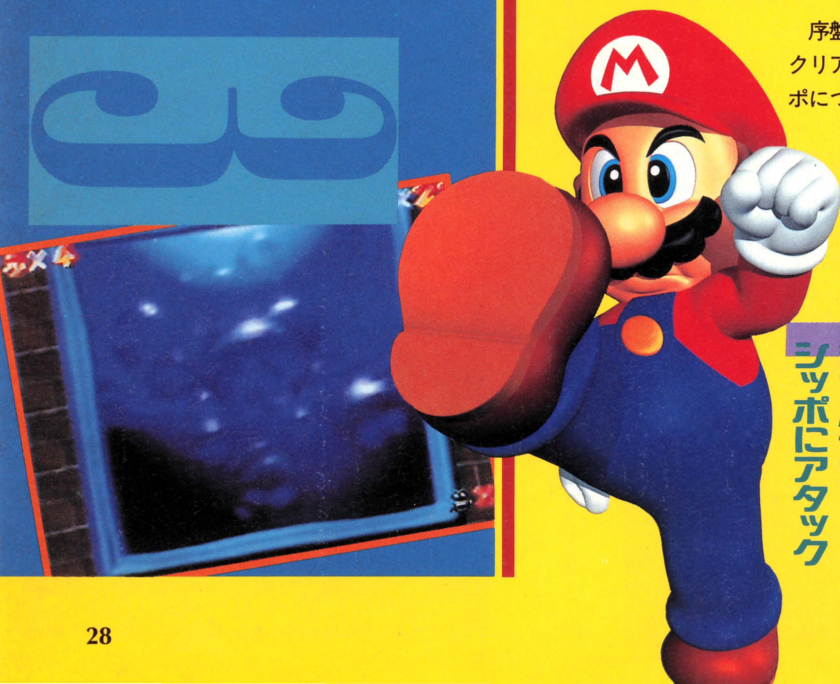


⬆パワースターを取るだけでもひと苦労！しかし勝利のサインは水中でも健在。

待ちぶせてシッポにアタック




⬆巣の上でウツボが出てくるのを待つ。シッポが出てくる頃にウツボにアタック！　タイミングが合えばパワースターが叩き落とせるぞ。



コレがウワサの海底洞窟入口



⬅難破船の真下あたりにある海底洞窟の入口。洞窟を抜けるまで息つぎはできないから、寄り道せず泳がないとね。

かいていどうくつのおたから

STAR-3

スター1と同じトリックが！

深海のあるところに、ぽっかりと口を開けた海底洞窟の入口。このシナリオは、海底洞窟に眠る宝箱を開けてパワースターを取るというものなんだけど、仕掛けはスター1の宝箱と同じで、決まった順番どおりに宝箱を開けないとパワースターは出現しない。

もちろんトラップあり！



⬆海底洞窟へたどり着く。しかも敵はクリボーだけ……と思いきや！



➡巨大な柱がバッタンバッタン倒れてくるではありませんか！　ひぇ〜。



宝箱を開ける順番を覚えろ!

⬅これが問題の宝箱。順序よく開ければ近くにパワースターが出現する。しかし、ダメージを受けると回復手段はコインだけ！

うかんだフネのあかコイン

STAR-4

思わぬところに赤いコインが…

このコースにも赤コインは８つある。船の上に３個、海底などに４個、そしてあと１個が意外なところにあるのだ。大砲の砲台から眺めれば見えるかもしれないけど、まさかあんなところに……。



⬆ほんと、思わぬところに赤コインがある！　そんな高いところに置かなくたって……ネ。



⬅パワースターは船上に出るので、８枚めのコインは船の上で取るとクリアしやすい。

いわのはしらへひとっとび

STAR-5

山陰のパワースターを取るには？

５つめのパワースターは「え！　こんなところに？」という場所に隠れている。大砲で水中からそびえ立つ岩柱へ飛び移り、視点を変えると見えるんだけど、そこからパワースターのある山陰へ飛び移るのが難しい。



⬆柱につかまって周りを見渡すと、パワースターが見える！



⬅うまくジャンプして、山陰に見事着地。方向感覚が重要だ。

ふきだすみずをくぐれ

STAR-6

"重さ"がヒント

ハッキリ言って、いきなりスター６のクリアは不可能だ。少なくともコース６まで進み、あることをしてからでないとダメ。そう、マリオを重くしないとね!?

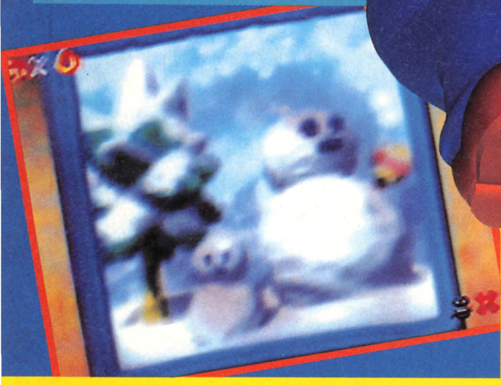


⬆ノーマルなマリオじゃ、どんなに泳いでも絶対取れません。絶対にね！

コース4

さむいさむいマウンテン

雪がしんしんと降り積もるスノーマウンテン。一歩足を踏み外そうものなら、奈落の底へ真っ逆さまだ。でも〝滑り止めはジャンプ〟というのを覚えておけば命を落とさずにすむぞ。



スーパースノースライダー&ペンギンチャンピオンレース

STAR-1&3

指先が喜ぶスノースライダー

コース4最大の目玉は、なんといってもスノースライダー。スター1では、ゴールまで滑りきるとパワースターがもらえ、スター3では自称スノースライダーのチャンピオンであるペンギンくんとレースをし、勝てばパワースターが手に入る。特にペンギンくんとのレースは、手に汗握る興奮のバトルが楽しめ、スノースライダー中毒者が続出しそうなほど楽しいのだ！



⬆とっても楽しいスノースライダー。スティックを前へ倒すと加速。手前に倒すと減速。





⬆背後からいきなりまくってくるチャンピオン。滑りっぷりが豪快。



⬆さすがチャンピオン。無表情がステキ。

➡チャンプは違反を認めません。はて？何の違反をしたっけ。



なにぃ〜！スノースライダーのチャンピオンですって〜！

まいごのこペンギン

STAR-2

コースの最下層には、子ペンギンとはぐれた親ペンギンがいる。このシナリオは、子ペンギンを探し出し、親元へ連れていってあげるのが目的だ。その子ペンギンだけど、スタート地点のそばにある小屋の上でウロウロしてるぞ。

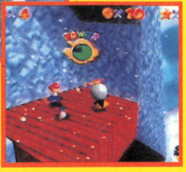


⬅問題の親ペンギン。平常心を装った表情をしているけど、内心は困っている（らしい）。

子ペンギンを親元へ！ 世話のやけるペンギンだこと


➡子ペンギン見～っけ。抱き上げて親元へ連れて行こう！


⬇ダメージを受けるとペンギンを手放してしまうぞ。


⬆子ペンギンを抱くと移動力が落ちるので、つらい！



⬅幾多の困難を越えて親ペンギンとの再会。やれやれ。



⬅ふもとの小屋の屋根にいる子ペンギンを連れていく。違うらしい。

すべって8まいあかコイン

STAR-4

大砲を使わないと パワースターが取れない

改めて言うまでもないけど、4つめのスターは8枚の赤コインを集めるというもの。コース4の赤コインは、比較的集めやすいのでクリアは簡単……と言いたいんだけど、パワースターの出現位置が山の中腹あたりで、大砲を使わないと入手不可能。





⬆山の中腹に出現したパワースター。大砲で山頂まで飛ばないと取ることはできない。

⬇赤ボム兵に話しかけ、大砲の準備が整った後、山頂に向かってファイアー！　飛ぶ位置と角度がとても重要だぞ。



ゴロゴロゆきだるま

STAR-5

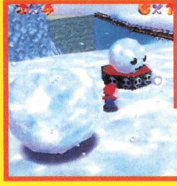
ゆきだるまを導いてやろう！

合体！



⬆雪だるまの胴の部分発見。頭のあるところまで導け！

⬇ふもとの頭がある地点に滑って激突。これで準備は万端。




⬆雪だるまが転がってきて頭と合体。パワースターをＧＥＴ。

かくれスーパーカベキック

STAR-6

カベキック完全マスターは必須！


➡ふもとの大砲で離れＭＡＰへ飛ぶと、ジャンプキックの応用技で進む地点がある。

⬇壁キックで登りつめたその先にはパワースターが！　でも足元が……。



指先も凍る
パワースターへの道のり

コース 5

テレサのホラーハウス

ほかのコースは絵の中へ飛び込んで……という設定だけど、コース5は違う。あるキャラを倒すと出てくるミニチュアハウスの中へ入るといった具合い。そう、裏庭にいるアイツだ！

STAR-1

おやかたテレサをさがせ

子分のテレサを一掃しちゃおう！

不気味な雰囲気を漂わせるホラーハウス。館内には、小さなテレサがマリオをからかうように消えたり実体化したりしながら襲いかかってくる。まずは、小さなテレサを一掃して親方の登場を待とう。





⬅青コインを持った小テレサをすべて倒す。じゃないと、親方テレサは登場しないぞ。

親方登場!!



⬅最後のテレサを倒す。いよいよ親方のお出まし。



➡館のメインホールへ行くと、おや？ テレサが……。



⬆さすが親方と慕われている（？）だけあって、デカくて強い！ しかも移動が速い。でも3回ダメージを与えれば倒せます。



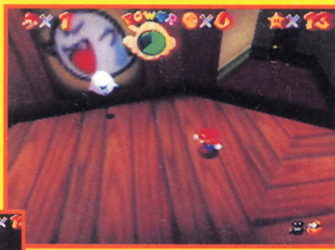


STAR-2

テレサのメリーゴーランド

ゆかいでコワイ メリーゴーランド

館の最下層には、メリーゴーランドのイメージにピッタリの曲が流れる部屋がある。床がグルグル回り、小さなテレサがマリオを襲う。小さなテレサをすべて倒すと、再び親方テレサの登場だ。





⬆しつこい小テレサをけちらし、すべて退治すると？

⬅壁に描かれたテレサの口からファイアー！ しかも親方が再び登場。

ほんだなオバケのナゾ

STAR-3

本のトリックを見破れ!

本棚が立ち並ぶ部屋は行き止まり。ところがよ〜く見ると、緑色の3冊の本が飛び出ているではありませんか。この3冊の本を順序よく本棚に納めると、棚がスライドしてパワースターのある場所へと行けるようになる。でも、失敗すると……。



⬅これが3冊の本だ。ある順番で本棚に納めれば本棚がスライドして道が開ける。



パワースターを取れるかな

➡見事謎を解けば、パワースターは手に入れたも同然! 指先のテクニックではなく、頭を働かせてクリアをめざせ!

8まいコインはどこだ

STAR-4

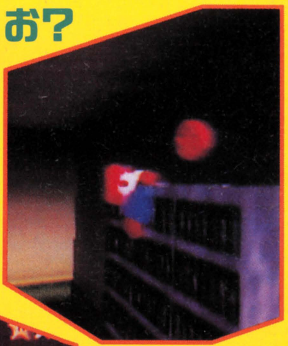
隠されたコインを見つけるには?

すっかりおなじみの赤コイン集め。テレサのホラーハウスにもしっかり8枚の赤コインがあるんだけど、そのほとんどが何かに隠されているため、漠然(ばくぜん)と探していてはダメ。怪しいと思う場所は近づいてみて、なんらかの反応をうかがおう。

あ!



お?





これは! 思わぬところに…

⬅⬆ふだんは見えないけど、マリオが近づいたり視点変更で周囲を見渡せば、赤コインはきっと見つかるハズだ。

ディズニーチックなサウンドで



きびし〜バトル!

スター5、そしてコース6以降は?

この先は、青いスイッチを押して青ブロックを実体化させないとクリアはできない。つまり、透明マリオにならないとダメってことね。とりあえず、今号の紹介はここまでだけど、スター5以降のシナリオはコース6にチャレンジしないとクリアできないのだ。全体的なアドバイスとして、行き詰まったら先のコースにチャレンジしてみることかな。なにも、順番どおり遊ばなくてもいいんだからね。

城の周囲にもナゾが





⬅⬆城の庭には謎な部分が数多く点在する。金網で閉ざされた砲台や、お堀の水中にある謎の扉。コレはいったい。

EXTRA

エクストラコース 1

やみのせかいのクッパ

8つのパワースターの力でエクストラステージへ進むマリオ。コース2をすべてクリアして、いきなり挑戦してもOKだが、ここはテクニックを磨いてから挑戦するのがベターだろう。

クッパとの戦いは3

対クッパに備えてダメージは少なめに！

ピーチ姫の絵が目の前に広がる通路。「あそこにピーチ姫が？」と期待に胸ふくらませて走るマリオだが、それはクッパのワナだった。ピーチ姫の絵は憎むべきクッパの顔へと変貌し、床が割れた瞬間マリオはエクストラコースへと落とされてしまう。

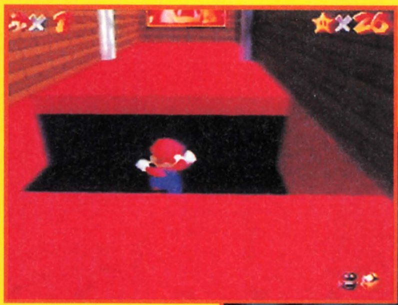


⬅エクストラコースの道のりは短いが、トラップがいやらしい。

⬇視点に対するマリオの移動方向がシビアな場面。



移動方向を正確に把握



⬆床がパカッと割れてエクストラコースへ落とされるマリオ。これもクッパのワナか！



土管に入ってクッパとの対決だ！



赤コイン集めは緑のスイッチを押してから来るのも手！

エクストラコースは、単にクリアするだけならさほど難しいコースではない。しかし、赤コインを8つ集めるとなると話は別。トラップを避けながらのコイン集めは、スティックの微妙な操作が要求されるためチト難しい。できれば、緑スイッチを押してメタルマリオになれる状態でトライしたほうがラクチンかもね。



➡炎の先に赤コインが見える。これは取りにくいなぁ。



⬆でもメタルマリオならへっちゃら！　まったくダメージをくらわないもんね。これで安心して赤コイン集めができるってモノ。

Dのバトルフィールドで!!



マリオ VS クッパ

いよいよクッパとのファーストバトル開始！　じつは、クッパとは３回戦うことになるんだけど、その１回めがこの戦い。倒し方は、しっぽをつかんで３Ｄスティックを思いっきり回し、フィールドの端にある爆弾へ投げつけてやればＯＫだ！

ROUND 1







ボムキングと同じ要領で攻略!



⬅後ろへ回り込みしっぽをつかむ。こうなってしまえばマリオのやりたい放題！　回して投げて好きなようにやっちゃってください！

みごとカギをGET!



➡クッパを倒すとカギが手に入る。これで地下の扉を開けて、コース６以降にチャレンジできる！まだまだ先は長い……。

機種別全タスク徹底ガイド

PW64
パイロット ウイングス

エース パイロット 養成講座
ACE PILOT

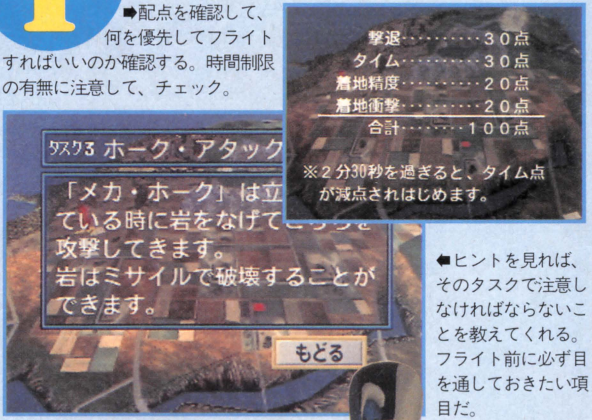
パイロットウイングス
PILOTWINGS 64

N64	パイロットウイングス64	6月23日発売
	●任天堂●ＳＬＧ●64M Ⓑ	￥9,800

パイロット候補生諸君!! いよいよ初フライトのときがやってきた!! 諸君の頭上に広がっている青い大空、舞う風に、さぞ胸をふくらませていることと思う。しかし、フライトには大きな危険がともなう。けっして空を甘くみてはいけないのだ。この講座では、まず空を飛ぶ際に知っておかなければならないテクニックを学んでもらい、パイロットとしての基礎を身につけてもらう。その後、機種ごとの飛行訓練を経て、各タスクに挑戦してもらうことになる。ぜひ、この講座で技を磨き、エースパイロットの称号たるゴールドバッジを取得できるようがんばってもらいたい。

1996.6.23 NINTENDO64 日本襲来!

飛びの基礎 1 タスクの前に情報を



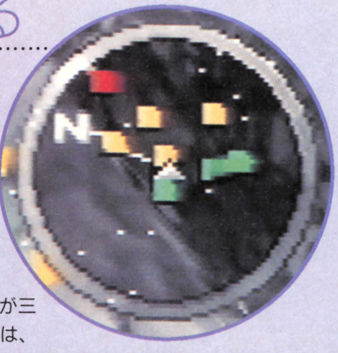
➡配点を確認して、何を優先してフライトすればいいのか確認する。時間制限の有無に注意して、チェック。

⬅ヒントを見れば、そのタスクで注意しなければならないことを教えてくれる。フライト前に必ず目を通しておきたい項目だ。



飛びの基礎 5 レーダーの見方を知る

レーダーを見れば、自分とリングなどの目標物との位置関係がわかる。レーダーで緑色に表示されている点は、自分より低い高度にある目標物。黄色に表示されている点は、自分より高い高度にある目標物だ。点が三角に表示されている場合は、目標が半径600m以上離れていることを意味している。



■自分より上にいる
■自分より下にいる

確認する

各タスクに入る前に、情報画面で配点やマップをきちんと確認してから飛行に入ること。ここで、マップで通過リングや着陸ポイントをあらかじめ確認して、飛行ルートを設定しておくとスムーズなフライトが可能となるのだ。

飛びの基礎 2 視点切り替えを利用する

機種によっては、フライト中に視点を切り替えたほうがクリアしやすいことがある。Rトリガーや C ボタンで、操縦しやすい視点でプレイ。ただ やたらな視点変更は禁物。操作に気を取られて、山に激突なんてことになりかねない。



➡ロケットベルトでフローティングパッドに乗るときは、少し上空から見下ろす視点のほうが飛びやすい。

飛びの基礎 3 スティック操作は赤子に触れるように

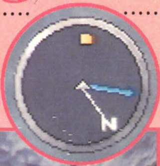
すべての機種の操作は３Ｄスティックを通じて行われる。スティックの操作で注意してほしいのは、必ずゆっくり倒すということ。イッキに倒すのではなく、ゆっくりとやわらかいタッチで傾けるようにしよう。



➡いきなりスティックを倒すと、機体のコントロールを失うことも。赤ちゃんに触れるようにやわらかく。

飛びの基礎 4 風をつねにチェックする

フライト中、もっとも注意を配りたいのが、風向きについて。選択するパイロットによってはモロに風の影響を受けてしまうこともある。レーダーでつねに風向きを確認しつつ飛行せよ。





➡キャノンボールやロケットベルトは風の影響をモロに受けてしまう。

飛びの基礎 6 つねに状況を確認する

フライト中にポーズをかけることで、マップを見ることができる。自分の現在位置、次の目標物の場所、着陸ポイントを確認できるのだ。飛んでいる最中に迷ってしまったら、とりあえずポーズで確認だ。



➡ジャイロコプターでは着陸時の進入ルートがポイントだ。マップでつねに確認しよう。

機種別タスク突破講座……NO.1

HANGGLIDER
ハンググライダー



風を動力として飛行するこの機種は、自力で高度を上げることができない。そこで重要になってくるのが、上昇気流(サーマル)だ。うまく上昇気流を利用して高度を確保し、各タスクをクリアするのだ。

いかに上昇気流をつかむかがカギ

上昇気流をうまくキャッチして機体を上空まで運べるようになれば、ハンググライダーの操縦は半分マスターしたようなもの。レーダーでオレンジ色に表示されている上昇気流地域に入ったら、機首を少しだけ上げる。3Dスティックを少しだけ上に倒した状態にするのだ。スティックを倒しすぎてしまうと、失速してしまうので注意すること。



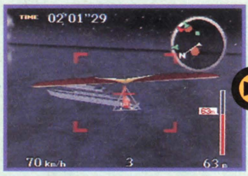


⬆スティックを少しだけ倒すと、速度を失わずに高度を上げることができるのだ。

⬅機首を上げすぎると失速してしまい、高度も上がらない。

ハンググライダー特有のタスク　撮影

撮影タスクで高得点を取るためには、被写体をなるべく大きく、しかも中央におさめた写真を撮ること。撮影アングルも、なるべく見本写真と同じようにしたほうが得点が高いようだ。



⬆なるべく被写体が真ん中にくるようにする。速度は落として。



⬆見本写真とアングルをあわせるようにすると高得点だ。

Landing 着地時のポイント

着地時には、速度を50キロ以下に落として、Aボタンまたは Bボタンを押して足を出した状態にする必要がある。高度を20m以下にして、着地ポイントに向けてアプローチし、最後はボタンを押しっぱなしにして着地する。速度を限界まで落とすとやりやすい。



⬅高度と速度を下げれば下げるだけ着地精度が上がる。ただし下げすぎると手前で失敗だ。

ビギナークラス　アルバトロスネスト

最重要課題／着地のタイミングを体得する。

まっすぐ並んでいるリングを通過すれば、自然に高度が下がり、着地ポイント上空に到達しているはず。左右に旋回せずにまっすぐ飛んでいれば簡単にクリアできる。着地の練習だと考えよう。

➡スティックは左右に倒してはダメ。まっすぐ飛べば自然にリングを通過できる。



A証クラス　フォトクルーズ

最重要課題／炎を中央に入れた写真を撮影する。

写真に割り当てられている点数が60点と高い。できるだけ煙突に接近し、炎が中央に大写しになっている写真を撮ること。ちなみに炎に突っ込むとパイロットは黒こげに(飛行に支障はない)。



⬅炎に突っ込んでもいいから、できるだけ煙突に接近する。



➡ばっちり炎を真ん中に入れた写真を撮れば高得点となる。

A証クラス　チキン・ダイブ

最重要課題／できるだけ多くのリングを通過する。

離陸と同時に高度をイッキに下げないとたくさんのリングを通過できない。赤いリングは得点が高いので、必ず通過するようにすること。すべてのリングを通過したら左に急旋回して着地だ。



⬅離陸直後に少し右に移動すると、一直線に全リングを通過できる。



➡リングを通過し終わったら、左に急旋回して正面の崖を回避。

B証クラス ベロシティスクエア

最重要課題／上昇気流の乗り方をうまくつかむ。

着地ポイントまでにある４つの上昇気流で、それぞれ100mずつ高度を上げれば、高度400mは確保できる。あまり高度を上げすぎると、着地が難しくなってしまうのでホドホドにすること。



⬅４つの上昇気流に順番に乗れば、自動的に高度は400mまで上がる。



➡着地ポイントは300mの高度にある。うまく高度を合わせて着地せよ。

B証クラス フォトクルーズ2

最重要課題／できるだけいい写真を撮る。

このタスクにはタイム制限がない。いくら時間をかけてもいいから、できるだけいい写真を撮影すること。高度が下がって墜落しそうになったら、各所にある上昇気流を利用しよう。

➡噴水の写真を撮るためにはホテルに向かって突っ込んでいかなければならない。



B証クラス シーガル・ウィング

最重要課題／３分ちょうどに着地する。

３分ちょうどに着地するには、２分45秒前後からアプローチを開始すればOK。２分過ぎるまではブラブラと空中散歩するもよし、着地ポイント上空で旋回待機してもいい。

➡意外に着地にかかる時間は少ない。３分ギリギリまでネバってアプローチせよ。





アイランドGUIDE1
ホリディアイランド

ホテルや遊園地、ゴルフ場などのアミューズメント施設が並ぶリゾートアイランド。ゆっくりと回る観覧車やメリーゴーランドなど、見どころの多い島である。また、中央の城の丘やゴルフ場には、洞くつらしきものもあるので、フライトの合間に訪れてみるのもいいだろう。この島では、ビギナークラスの全機種のタスクが行われる。

➡緑のじゅうたんで覆われたゴルフ場がある。





⬅城の手前の丘にはこんな洞くつがある。中には……。

P証クラス サーマルフライヤー

最重要課題／高度660m以上まで上昇すること。

レーダーを見ながら、徐々に小さい上昇気流に乗っていけば最終的に高度660mまで上昇することが可能だ。４分以上経過すると上昇気流は消えてしまうので時間をかけ過ぎないように。



⬅高度660m以上まで上がれば、クリア時の高度点は満点になる。



➡途中でミスしなければ、４分以内にすべての上昇気流に乗れるはずだ。

P証クラス ライジングクリーク

最重要課題／８つのリングをうまく通過する。

全部で15あるリングのうち、なるべく高い位置にあるものを８つ選んで通過するようにする。４分30秒以上経過するとタイム点が減点されてしまうので、なるべく時間をかけないように。



⬅離陸直後にあるリングは必ず通過するようにしよう。



➡谷底にあるリングは無理に通過しない。高度を回復するのが難しいのだ。

P証クラス フォトクルーズ3

最重要課題／シャトルの写真撮影に成功すること。

このタスクでいちばん難しいのが、シャトルの離陸写真を撮影することだ。シャトルの手前の上昇気流で高度を上げて、下降しながら接近しないとシャトルに近づくことはできない。

➡シャトル発射後も、Cボタンで上を見れば撮影はできる。とにかく写真を撮るべし。



機種別タスク突破講座……NO.2

ROCKET BELT
ロケットベルト

この機種は慣性の影響をまともに受けてしまう乗り物だ。よってスピードの出しすぎは禁物である。着地や方向転換のときはなるべく速度を落とすようにして、慣性の影響を少なくするようにしよう。



エアブレーキはうまく使用せよ

飛行中にZトリガーを押すとエアブレーキをかけることができる。これは、どんなにスピードを出していてもその場で静止できるというありがたい機能だ。狭い洞くつの中で方向転換するときや、フローティングパッドに着地するときなど、細かいコントロールが要求される場面で役に立つ。燃料消費がとても激しいので、なるべく多用しないように。





⬆洞くつ内ではエアブレーキがないとまともに進むことができない。どんどん使おう。
⬅ただし残り燃料が少なくなったら多用は控えるように。

ロケットベルト特有のタスク　フローティングパッドとバルーン

空中に浮いているフローティングパッドに着地するときは、なるべく衝撃を抑えるように。反対に、バルーンに接触するときはスピードを上げて勢いよくぶつかるようにしよう。



⬆着地の衝撃が大きいと2ポイント減点されてしまう。



⬆勢いよく接触しないとバルーンを割ることができない。

Landing 着地時のポイント

ロケットベルトの着地は、真上からの視点にすればとても簡単である。着地ポイントの上空に到達したら、まずRトリガーで視点を切り替える。そして着地ポイントの真上でエアブレーキをかけて静止、あとは衝撃が少ないようにゆっくり降下していけばOK。



⬅ちょうど着地ポイントの円の中央でエアブレーキをかけると減点ゼロで着地できる。

ビギナークラス　エアロ・クラッシュ

最重要課題／タイム点が減点されないようにする。

離陸した後、まっすぐ飛んでいけば目標であるバルーンに到達する。勢いよくぶつかってバルーンを破壊したら、すぐさま右に旋回して着地ポイントへ向かう。45秒以上経過すると減点される。

➡ジェット全開で飛べばアッという間にバルーンまで到達する。そのままの勢いで割れ。



A証クラス　メトロポリスダンス

最重要課題／1分30秒以内に着地するようにする。

9つのリングすべてを通過するのはそれほど難しくないが、1分30秒以内に着地しないとタイム点が減点されてしまう。エアブレーキをうまく使って方向を変え全リングを通過するようにしよう。



⬅3つ連続しているリングはスピードを上げてイッキに通過する。



➡上下に2連続しているリングは真上からの視点にすると通過しやすい。

A証クラス　タッチ&ゴー

最重要課題／順番にパッドに着地する。

フローティングパッドに着地すると、次のパッドが出現する。パッドの上空で真上からの視点に切り替え、確実な着地を心がけよう。2分を過ぎるとタイム点が減点。



➡手前のパッドに着地しないと次のパッドは開かない。着地すると、燃料が増える。

B証クラス バルーン・バルーン

最重要課題／2分30秒以内に全バルーンを割る。

青いバルーンは、勢いよくぶつかると5つの黄バルーンに分裂する。青いバルーンは2つあるから、合計10個の黄バルーンを割らなければならない。エアブレーキをうまく使って素早く割ること。



⬅青いバルーンはかなりのスピードでぶつからないと割れない。



➡黄色いバルーンは分裂後、散らばってしまう。早めに割るように。

B証クラス ジングル・ロード

最重要課題／リングが赤いうちに通過する。

特定のリングを通過すると、近くのリングが赤いタイムリングになる。タイムリングはしばらく時間が経つと元に戻ってしまうので、その間に素早く通過しないと高得点は取れない。



➡赤いうちは通過時の得点が高い。必ず赤い状態のときに通過するように。

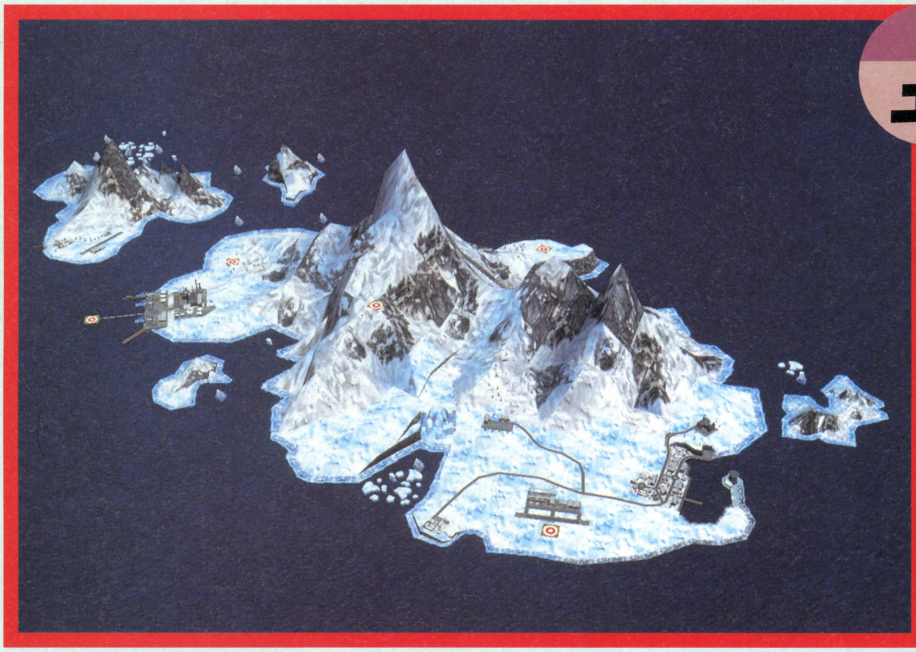
B証クラス アイアンヘッド

最重要課題／とにかく早くゴールへ運ぶ。

緑のバルーンをゴールまで運ぶだけというこのタスクでは、採点要素はタイムのみである。つまり、時間をかけずに早くゴールまでバルーンを運びさえすれば簡単に高得点が取れる。とにかく急ごう。



➡ゴール方向に照準を合わせて、イッキにバルーンを押し出そう!!



アイランドGUIDE2
エバーフロスト島

寒い北の海に浮かんだ氷だらけの島。各所に石油採掘プラントが並んでおり、高い煙突からは常時、大きな炎が吹き上げている。島の中央には、600mを超す高さの雪山がそびえ立ち、空を飛び回るパイロットたちを不気味に見下ろす。山頂から吹き下ろす風がとても強いため、山の周辺を飛ぶときは注意が必要である。

➡洞くつ内部には雪解け水が川のように流れている。





⬅雪山の山頂にはN64マークの旗が立っている。

P証クラス シャドウ・ルート

最重要課題／洞くつに接触しないように飛ぶ。

洞くつ内部の壁や岩に接触すると2ポイント減点されてしまう。エアブレーキをうまく使って慎重なフライトを心がけたい。2分以内にクリアしないとタイム点が減点されることにも留意せよ。



⬅狭い洞くつを抜けると地底湖に出る。いちばん奥にある滝に向かおう。



➡滝つぼの下がルートだ。真上からの視点に変えて慎重に降下しよう。

P証クラス ダイヤモンドヘッド

最重要課題／地面にバルーンを落とさないように。

ここでのバルーン運びも採点要素はタイムだけ。地面にバルーンを落としてしまうと、あらぬ方向に跳ね返ってしまうので、なるべく地面に落とさないようにする。慣れればワリと簡単だ。



➡下部にアタックしてバルーンが空高く舞い上がるようにするとスムーズに運べる。

P証クラス タッチ&ゴー2

最重要課題／エアブレーキを使いすぎずに飛ぶ。

最初に持っているエネルギーが極端に少ないので、エアブレーキの使用はなるべく控えたい。どうしても使わなければならないときも、ブレーキ時間を短くして燃料消費を抑えること。



⬅ほんのちょっとのエネルギーしか持っていない。かなりツライ状況だ。



➡パッドに乗ると、少しだけエネルギーが回復する。

機種別タスク突破講座……………NO.3

GYROCOPTER ジャイロコプター



一見すると小型のヘリコプターといった趣(おもむき)だが、空中静止やバックはできず、どちらかといえば飛行機に近い飛び方をする乗り物だ。スピードはかなり出るものの、細かいコントロールが難しい機種である。

撃ってくぐって大活躍!!

ジャイロコプターは通常時速100キロ以上で飛ぶスピーディな機種であり、速度を落とすのがとても難しい。そのため、細かいコントロールがたいへん。一度正しい飛行ルートを外れてしまうと修正するのにかなり時間がかかる。タイム制限のあるタスクでは、なるべく正しい飛行ルートをフライトするように。





⬆ミサイルターゲットへの接近もヘタに失敗すると、グルリと大回りしなければならなくなる。
⬅急旋回したいときは、機首を上げてスティックを思いきり左右に倒すようにするといい。

ジャイロコプター特有のタスク　ミサイル

Ｚトリガーを押すと画面にスコープが表示され、ボタンを離すとミサイルが発射される。ターゲットを狙うときは、Ｒトリガーでパイロット視点にしておくと照準をつけやすいだろう。



⬆通常視点だと自機がジャマでスコープが見にくい。



⬆パイロット視点なら、簡単にターゲットを狙うことができる。

Landing 着陸時のポイント

ジャイロコプターだけは、着陸時に滑走路を必要とする。そのため、滑走路と平行にアプローチしなければならない。着陸態勢に入る前に、スタートボタンを押してマップを見て、滑走路の向きをきちんと確認しておくこと。なんとか滑走路に向かってはみたが、高度を下げたら滑走路に直角にアプローチしてたなんてことはないようにしたいものだ。また、着陸時には十分に速度を落とさないと、滑走路をオーバーしてしまうこともある。





⬆スタートボタンを押してマップを見る。どの角度から進入すれば滑走路と平行になるかを確認する。
➡中央の白線に沿ってアプローチ。接地したら、Ｂボタンを押しっぱなしにしてスピードを落とす。

ビギナークラス　ノービスリング

最重要課題／滑走路への進入角度に気をつける。

テイクオフ後、真正面にあるリングを通過して180度旋回し、滑走路に着陸する。旋回のタイミングと着陸のコツをつかむ練習になるから、繰り返し挑戦してほしいタスクだ。

➡最初のリングを通過すると次のリングが開く。すべて通過したら旋回して着陸だ。



A証クラス　スカイ・マヌーバー

最重要課題／すべてのリングを通過する。

２分45秒以上経過するとタイム点が減点するものの、タイム点の割り当ては10点だけである。いくら時間がかかっても、すべてのリングを通過するようにしたほうが高得点が取れるだろう。



⬅最初はすべてのリングを取らなくてもＯＫ。まず飛行ルートを覚えよう。



➡山と山の間のこのリングを取るにはけっこう勇気がいるかも。

A証クラス　ストライク・エース

最重要課題／ターゲットを破壊し２分以内に着陸。

ターゲットは慎重に狙えば簡単に破壊できるはず。３つ撃破した後はすみやかに旋回し、着陸態勢に入ること。２分以上経過するとタイム点が減点されてしまうからだ。

➡パイロット視点にして、十分接近して撃てば、１発で確実に破壊できる。



B証クラス ミシシッピストーム

最重要課題／白いリングを通過する。

橋の下にある複数のリングはどれかひとつを通過すればいいのだが、白いリングだけは得点が高い。ちょっと難しい位置にあるが、ぜひすべての白いリングを通過するようにしたい。



➡橋ゲタにぶつかってしまうとタスク失敗。うまく白いリングを通過するのだ。

B証クラス メタル・ホライズン

最重要課題／10個すべてのターゲットを破壊する。

10個のターゲットすべてを破壊しないと得点はガクンと下がってしまう。まず、すべてのターゲットを破壊できる飛行ルートを確立してから、トータルタイムを縮めるようにしよう。



➡タイムを縮めるためにもミスショットは許されない。接近して確実に破壊しよう。

B証クラス ホーク・アタック

最重要課題／メカ・ホークを撃破する。

メカ・ホークが投げてくる岩はミサイルで破壊することができる。落ち着いて岩を迎撃し、その後すかさずミサイルをお見舞いすれば簡単に破壊できる。



➡ミサイルを5発命中させれば撃退することができる。



アイランドGUIDE3 クレッセン島

南洋に浮かんだ三日月形の島。海の鮮やかなブルーと、森林のグリーンと、コントラストがとても美しいフライトエリアである。内海に面した海岸にはホテルが並ぶリゾート地帯であるが、内陸部は険しい山脈がそびえる。山の頂上付近には謎めいた洞くつがあり、内部には巨大な地底湖が広がっているというウワサもあるのだが……。

➡山腹は絶好のフライトポイントになっているようだ。





⬅ホテル周辺は一大リゾート地帯。優雅な雰囲気だ。

P証クラス アイス・ホーネット

最重要課題／すべてのリングを通過する。

青いリングを通過した後は、レーダーを見て次のリングがどこに開いたかを確認すること。2分30秒以内に着陸しないとタイム点が減点される。全リングを通過したら、すぐに着陸すること。





⬆➡離陸後、リングを通過しながら島をグルッと半周し、その後着陸する。

P証クラス バルーン・ラッシュ

最重要課題／ターゲットを20個破壊する。

ターゲットバルーンはミサイルで破壊しても、体当たりで割ってもOK。2分30秒以上経過するとタイム点が減点されてしまうので、なるべく時間をかけずに効率よくターゲットを壊そう。



⬅ロケットベルトのときと同じように、突っ込むとバルーンが割れる。



➡遠距離から狙うときはミサイル。撃ちもらしは体当たりで割っていこう。

P証クラス ホーク・アゲイン

最重要課題／メカ・ホークの破壊。

今度のメカ・ホークはなんと水中に潜る。潜っているときはミサイルが当たらないので、水面に顔を出すのを待とう。投げてくる氷のつぶてはミサイルで破壊することができる。



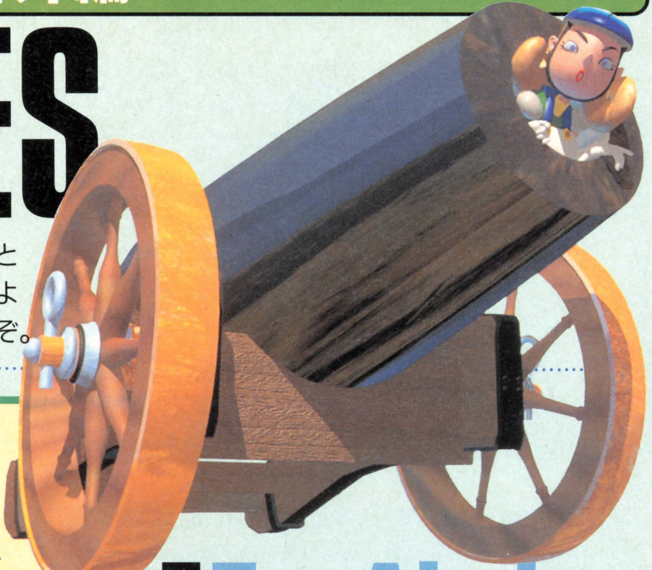
➡高いところから攻撃したほうが、投げてくる氷を避けやすいようだ。

機種別タスク突破講座……番外編

EXTRA GAMES

エクストラゲーム

各クラスのすべての機種で、シルバーバッジ以上の成績をおさめるとクラスごとに違うエクストラゲームにチャレンジすることができるようになる。どれも、メイン機種とはひと味違うフライトが楽しめるぞ。

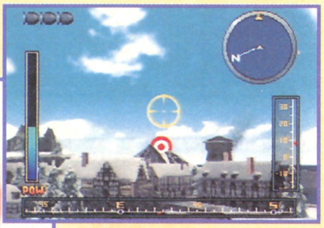


CANNON BALL キャノンボール

ドカ〜ンと景気よくいってみよう



はるか彼方のターゲットめがけて、パイロットを大砲から射出するというなんとも豪快な乗り物。A証クラスのすべての機種でシルバーバッジ以上の成績をおさめると、この機種に乗れるようになる。
1回の競技で4か所のターゲットをまわり、それぞれ25点満点。ひとつのターゲットに対して3回の射出チャンスがあり、いちばんポイントの高かったものが得点として加算される。一度ターゲットを狙う角度と発射威力を覚えてしまえば、わりと簡単に高得点を取れる種目だ。



⬆弾は放物線を描いて飛ぶため、ターゲットの上を狙って撃つ。

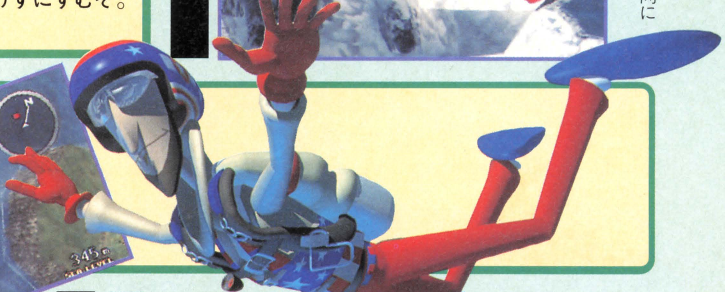
パイロットそのものが弾丸になることから、パイロットの体重がモロに飛行に影響してくる。ホークやフーターなど重いパイロットで飛ぶようにすると風の影響をあまり受けずにすむぞ。

For Aiming 狙いをつける

発射後、パイロットは弧を描いて飛んでいく。つまり、ターゲットの真ん中に当てるためには、ちょっと上を狙う必要があるのだ。また、障害物によってターゲットが見えないことがある。その場合はマップでターゲットを確認して射撃すること。



⬅マップで見れば、どの方向に撃てばいいかわかる。



SKY DIVING スカイダイビング

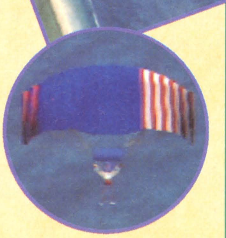
うまく隊列を組めるかな？

3人のパイロットとともにダイブし、決められたフォーメーションを作りながら下降していく。B証クラスのすべての機種でシルバーバッジ以上の成績をおさめるとこの競技に挑戦できる。雲海に入るまでになるべくたくさんのフォーメーションを完成させるのだ。





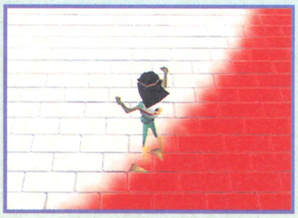
⬆点滅している黄色いシルエットの位置にパイロットを移動させよう。



⬆雲海を抜けたらパラシュートを開こう。

Landing 着地時のポイント

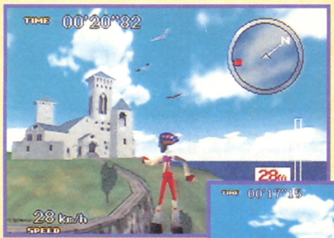
左右の旋回とAボタンのフレアーをうまく使って着地ポイントまで到達する。



⬅フレアーはかけすぎると落下スピードが上がってしまう。着地の寸前ではやり過ぎないこと。

JUMBLE HOPPER ジャンブルホッパー

跳ねて跳ねて跳ねまくる!!





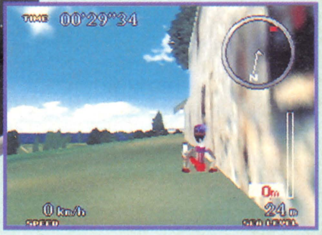
⬆飛び出す方向に注意しないと障害物にぶつかる。
➡海面や川に着水することもできる。楽しい。

Ｐ証クラスの全機種でシルバーバッジ以上の成績を取るとプレイできるようになる。足に装着したホッパーでジャンプしながらゴールエリアまでのタイムを競う。地形につまづくとタイムロスしてしまう。



Landing 着地時のポイント

ホッパーを装着している足以外の部分で地形に接触してしまうと大幅にタイムをロスしてしまう。うまく飛び出す角度を調整してぶつからないようにしよう。



➡タイムが勝負の種目だけにロスは避けたい。

アイランドGUIDE4 リトルステイツ



アメリカ合衆国をまるごと小さくしたような地形の島。グランドキャニオンやマンハッタン、自由の女神など多くの観光名所があるが、なんといってもいちばんの見どころは島の中央部にあるマリオ岩だろう。ロケットベルトなど、ゆっくり地形を眺めることができる機種に乗り、じっくりとマリオの大統領ぶりを味わうのも楽しい。

➡グランドキャニオンのような渓谷がある。





⬅自由の女神に会ったら、きちんとアイサツしよう!?

BIRD MAN バードマン

自由の翼で思いどおりに空を飛び回る!!



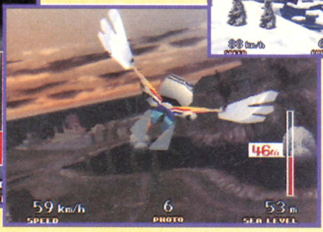


A連打でいつまでも飛びつづけられる!



➡天候を自由に選ぶこともできる。
⬇何の制約もなく空を飛べるなんて。





ビギナークラスの全機種でシルバーバッジ以上の成績を取ると、バードマンを選択できるようになるのだが、最初のフライトエリア・ホリディアイランドでしか飛べない。その他の島を自由に飛ぶためには、各エクストラゲームでシルバーバッジ以上の成績をおさめる必要があるのだ。

『最強羽生将棋』は本当に強いのか!?

1996.6.23 NINTENDO64 日本襲来!

N64	最強羽生将棋	6月23日発売
	●セタ●ETC●64M Ⓑ	¥9.800

「おいおい、N64なのに将棋かい」。
そんな声もあるご時勢だが(編集部にもある)、
N64で出るぐらいだから、何か秘密があるはずだ。
モードの多彩さなんかは、この際どうでもかまわない。
N64のパワーを生かした、ほんとに強い将棋ソフトなのか?
将棋ファンのニーズに応えられるものなのか?
プロの目を通して、専門的にその棋力を判定する。

プロ棋士が判定いたします



しっかりチェックしますよ

勝又清和四段
かつまたきよかず●去年昇段した気鋭の棋士。得意は矢倉。棋界きってのパソコン通。

速さ 有段者の実力を持つというこのソフトでも長考されるといやだなあ……



将棋ファンが気になるのが、まずCOMの思考時間。実際に人と指していてもそうだが、自分の考える時間は気にならないにもかかわらず、対局相手が考えているとみょーに長く感じてしまうものだ。さて、『羽生』はどうだろうか。

「速いですねえ」。勝又四段の第一声がこれである。あとで紹介するが、定跡どおりの手を指しているうちは、『羽生』はノータイムで指してくる。特にプロが相手だと、定跡どおりに手が進むため、ほぼ50手ぐらいまで思考時間ゼロの攻防が続いていく。結局有段者の実力がある、といわれるLV5の『羽生』も終局(110手ほど)まで約20分しか持ち時間を消費しなかった。



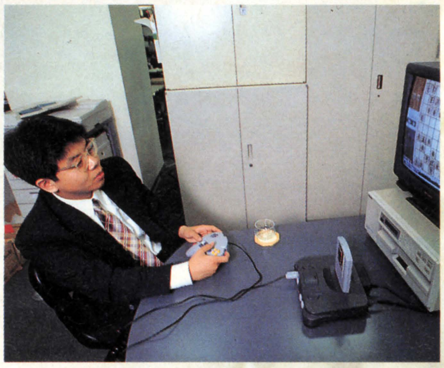
⬅COM同士なら、しばらくノータイムでの攻防が続く。



⬆10秒将棋は『羽生』以上にこちらがツライ。

「定跡からはずれることの多いアマチュアの方が相手だと、もう少しかかるかもしれません」と勝又四段。それでも1手あたり長くて1分ぐらいしか考えないのだからたいしたもの。近所の自称「将棋名人」と対局するより、よっぽどスムーズに対局が進むはずだ。

ちなみに『羽生』に10秒で考えさせる10秒将棋では、序盤などかなり強いものの、中盤以降ややミスが目立ち始めてしまう。10秒で正しい手を指し続けるなど自分でも無理なことを、『羽生』にも要求するのはやっぱり酷なようだ。



めちゃくちゃ速いです!?

プロ!の結論

いやー、本当に速いですね。これならアマチュアのかたも、まったくストレスがたまらないんじゃないですか。特に定跡どおりに指しているときにはノータイムですからねえ。相手(『羽生』)には20分ぐらい持ち時間を与えておけば十分でしょう。いままでの将棋ソフトでは考えられないですね。

定跡 矢倉ばっかりだったいままでのソフト アマチュアは振り飛車が多いのに…



「いままでのCOM将棋では居飛車が多いんですよ。アマチュアのかたは振り飛車が多いのに」と勝又四段。「振り飛車では居飛車よりも一手一手の価値評価が難しいせいでしょうね」とのこと。「どうCOMが考えているのかわかりませんが、『羽生』ではそれがうまく解決されたのでしょう」。

確かに、何度も『羽生』と対戦していただいたところ、☗7六歩の展開からは、ほぼ50%の確率で飛車を振ってきた。基本的には四間飛車が中心だが、ときには三間や中飛車に振ることもある。そして、振り飛車戦法の方が全体的に好手が多いようだ。

「定跡の方は日本将棋連盟が監修したのですが、うん、スゴイ数が入ってますね。なんだ、こんな手も指すんだ」と、仕事を忘れて勝又四段も楽しそう。「特に驚いたのは筋違い角です。この定跡を知らないと、最初かなり苦戦しそうですね」。ということで、『羽生』の代表的定跡を紹介。

こんなのがあります

四間飛車

振り飛車でもっとも攻守のバランスに優れ、とりあえず『羽生』でも多く指されるのが四間飛車だ。最近はプロの世界でもまたまた人気になってきたようで、名人戦第4局でも羽生七冠王によって指されている。四間飛車対策の1つ、鷺宮(さぎのみや)定跡にも対応できるようだ。



☗四間飛車に振ってきた『羽生』。先手側が飛車先を突く前に角道を開けると四間に振ることが多いようだ。

こんなのがあります

矢倉

将棋といったら矢倉、のお父さんたちも安心。振り飛車ばかりでなく当然居飛車も十分に強い。ただし『羽生』は、持久戦にややもろさを見せるので、矢倉からじっくり戦えば、『羽生』に勝つ可能性も。もちろん居飛車の定跡の種類も、振り飛車に負けずに豊富。



☗典型的な相矢倉の攻防。COMレベルが下がるとやや定跡のバリエーションが減ってくるようだ。

こんなのがあります

早石田戦法対策

従来のCOM将棋が最も苦手にしていた戦法が、早石田戦法と呼ばれる三間飛車からの急戦だ。飛車の頭を突く大胆な戦法で、一般的にCOM将棋は、受け方を知らずにメロメロになってしまう。そのハメ手的な戦法に対しても『羽生』は十分な対策をとれるのだ。



☗『羽生』自体は早石田戦法は使わないが、通常の三間飛車は得意な戦法。力戦が得意な『羽生』らしい戦法だ。

こんなのがあります

筋違い角戦法

勝又四段ご推賞の奇襲戦法が、筋違い角戦法だ。角交換から打つ角が5五を通らないため「筋違い」と呼ばれるが、ハメ手の1つのため受け方を知らないとヒドイ目にあう。残念ながらプロではあまり見かけないが、昭和時代(!)にはタイトル戦(桐山・米長戦)でも指されたことがあるほど。手順を覚えれば、実際のライバル相手の将棋にも使えるかも。



☗けっこう珍しい定跡、筋違い角。知らないで飛車先の歩を突くと…。

振り飛車の方が発揮するかもしれません

プロ!の結論

現在の将棋ソフトに比べて、振り飛車の割合が高いですね。だいたい50%ぐらいじゃないでしょうか。そして指してみた感じだと、振り飛車の方が力を発揮できるような気がします。このソフトでは確認できてませんが、金澤さんのCOM将棋では、穴熊もありましたからね。いずれにしろ、膨大な定跡を覚えてますので、アマチュアのかたは、見るだけでも勉強になるのではないでしょうか。

勝負 能書きはいいから対戦してみてどうなんだ？ ということで、対戦をリプレイ



何度か軽く試していただいた後、本番スタート。時間的なことを考えて『羽生』の強さは、一番強いが、一手あたり20分ぐらい考えてしまうという「研究室」ではなく、２番めに強いというLV５・持ち時間30分に設定。また、「駒落ちの将棋はまったく平手の将棋と別物ですから、実力を判定するためにも平手のほうがいいでしょう」との勝又四段のアドバイスと、『羽生』は後手番のほうが力を発揮できる、ということで勝又四段には平手の先手で指していただきました。そして、『羽生』の実力を発揮させるために、定跡に沿って進めていただいたが…。

1 ゼロ時間の攻防 『羽生』は四間飛車に



➡『羽生』の駒組みに対して勝又四段はいわゆる鷺宮定跡で進む。四間飛車には有効な、かなり有名な定跡だ。

▲７六歩から△３四歩▲２六歩△４四歩▲４八銀△４二飛と『羽生』は四間飛車を選択。一連の定跡の流れに従って、消費時間は全部を合わせてもわずかに２秒ほど。鷺宮定跡の形だが、勝又四段も認めるとおり、よどみなく手が進んでいく。

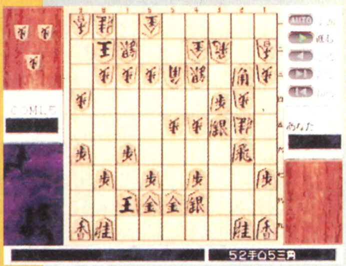
2 定跡どおりの展開も ついに実力の勝負へ



➡鷺宮定跡は急戦形であり、『羽生』の強さを引き出しやすい。定跡はここで終了し、ここから実力の勝負が始まる。

手は進んで46手まで来た。詳しい手順は省略するが、なんとここまでノータイム。定跡どおりの進行だ。勝又四段の▲５五歩でついに定跡からはずれ、『羽生』が考慮時間に入った。ここから実力の勝負だ。もちろん形勢は互角といったところ。ここで『羽生』、ほんの３分ほど考える。

3 プロも認めた好手 角は控えて打て



⬅角を自陣に打つなどなかなかの手で勝又四段も感心。ここまでは『羽生』もまずまずの手が続いていたのだが…。

「２」からは、ほんの少し進んだ局面。勝又四段の▲２三角に対して『羽生』は１分考えて、△５三角と打つ。「自陣に角を打つのはいい筋ですね」と勝又四段。むやみに攻めるばかりではなく、このように控えて打つ手もけっこう見ることができる。「どんな計算をしているんでしょうね」と勝又四段も不思議そうだ。

4 うまいさばき連発も ついに疑問手が



⬅先手のと金をとったまではよかったものの…。先手の角引きに対して。



➡△１五銀。この手が実質的な敗着らしい。しろうとにはわかりにくいが。

銀をめぐる攻防のすえ、62手めの△３三金が好手。ここまで『羽生』はほとんどノーミスの展開だ。勝又四段が「こう指せば強い！」という手をことごとく指してくる。ところがここで疑問手が。64手め、『羽生』は△１五銀と打ってしまう。形勢、一気にプロ側に。

5 なんとか銀を活用するも 形勢は悪化



⬅なんとか銀を活用しようとがんばる。



➡先手の飛車金取りに桂を取って攻め合いに。

以降、残念ながら一気に勝又四段に流れが傾いていく。『羽生』は「４」で打った銀をうまく活用しているようにみえるが、勝又四段によると「うーん」。ただし、局面局面では最善手を指している。特に飛車を取り合って攻め合いにもっていったのは「いい手ですね」とのこと。

6 自分の詰みも正確に読む 投了もすみやかに



➡見ためはまずまずだが、やはり圧倒的な結末。投了も早い。七手ぐらいの詰みは完全に読み切るらしい。

で、107手で『羽生』投了。これが本当の羽生七冠王なら大騒ぎになるところだが…。ボクたちのヘボ将棋と違って、自分の詰みを読み切るとあっさり投了するところがさわやか(!?)かも。

定跡ばかりでなく 力戦にも強い

プロ！の結論

定跡をたくさん覚えて正確に指せるのはもちろんですが、それより攻め合いになったときのほうが真価を発揮しそうです。ちょっとこの対局では、私がCOMの苦手なタイプの手を指してしまい、実力を発揮できないところもありましたけど…。アマチュアのかた相手には、急戦が多いだけにより強そうですね。

判定 結局は、我々将棋ファンのニーズに応えられる強さなのか？



以上見てきたように、強さ、速さ、そして戦法のバリエーションと、十分に及第点をあげられるよう。

「同じものならペンティアム(搭載のパソコンの将棋ソフト）より強いんじゃない」と勝又四段も満足そう。とくに定跡からはずれるとたんに弱くなるという従来の将棋ソフトと違い、実力勝負に入ってから強いというのがうれしいところ。「定跡を膨大な数記憶していて、正しい手順で指せるだけでも有段者の実力があるのはもちろんです。でもそれだけじゃなく、乱戦になったときにより実力が発揮できるでしょう」。



では、判定の結果はどうだろうか。

「問題なく二段ぐらいはありますよ。もちろん日本将棋連盟のオフィシャルの判定ではありませんが。まぁアマチュアのかた相手には、段位以上に手強い相手になるでしょうね」。

ということで、二段のお墨付きをいただいた。「研究室」モードならより高い段位がいただけたかもしれないが、とにかく、速くて手強いという、ボクたちの希望どおりの将棋相手であることには間違いないだろう。



ついでに、『羽生』の全体的な印象もうかがってみた。

「よけいな機能は不要かな、と思ったのですが、これはいいですね」とおっしゃったのは、羽生七冠王の棋譜の途中で、自分が参加できるというところ。「いろんな研究もできますし、解説もしっかりしてます。かなり参考になるのではないでしょうか。逆転将棋もなかなか楽しいです」。



とにかく、この『最強羽生将棋』、二段以上の棋力でボクらを苦しめることは間違いなし。しばらくは憎い将棋がたきとなってくれそうだ。

特徴のまとめ

強さ：プロよりもアマに対して強し

何度も指摘しているとおり、「羽生」の強さは乱戦になって発揮される。持久戦は不得意なので、プロ感覚の手は苦手なのだ。

速さ：家で親父と指すより速い

LV5なら、一局あたり持ち時間30分で十分。こちらも30分で指せば、1時間以内に一局が終わる。有段者同士の対局でこの時間は異例。

弱点 それは

十分に二段さしあげましょう

プロ！の結論

定跡の知識、戦いの展開、そして、プロ好みの控えた手など、有段者の資格は十分にもってます。かなりセンスがいいので、アマチュアのかたは苦戦するのではないでしょうか。二段以上の段位は、日本将棋連盟の手前(笑)、言いにくいですね。とりあえず、二段、さしあげましょう。

勝てないキミに贈るゲーム誌らしい企画
コンピュータの弱点を見抜いて『羽生将棋』に勝とう!!

力技勝負に持ち込むと逆に墓穴を掘る

何度も繰り返しているように、予想外に戦闘が得意。定跡を崩して、乱戦に持ち込んでしまえば楽勝だろうとたかをくくっていると、痛い目にあう。『羽生』は、じつは持久戦が苦手なのだ。急戦は避け、じっくり玉を囲い、戦闘を仕掛けないでだらだら待っていると、たまーにミスをおかす。そこでじりじり攻めるのだ。控えた手を連発し、ムダに戦端を開かないようにすれば、実力ではこちらが劣っていても勝つことができるぞ。こちらから仕掛けるのだけは、実力で勝てない場合、絶対に避けるようにしよう。

じっくり構えて失着を待つとはいうもののカベは厚い

とはいえ、控えた手を指すのは有段者でも難しいところ。単純にいえば、とにかく闘うことを避け、カメのような状態で、『羽生』の頭脳をかくらんさせるのが一番だ。そのためには手を見つつ、穴熊などの持久戦で挑戦しよう。また、後手よりは先手を持たせたほうが少しだけ苦手なようだ。

いずれにしろ、人間よりも将棋の出来不出来が出やすいものの、とにかく強い。単純に「待った」を繰り返しても勝てないだろう。特に詰みは必ず読み切るので手におえない。結局は自分の棋力を上げるしかなさそうだ。



⬆持久戦だろうと急戦だろうとやっぱり強い『羽生』。油断しているとプロでさえ千日手に持ち込まれてしまうほど。途中まで『羽生』の手に合わせて進めていただいたとはいえ、やっぱり『羽生』はスゴイ。

N64 HARD & SOFT PREVIEW

N64 ハード&ソフトプレビュー

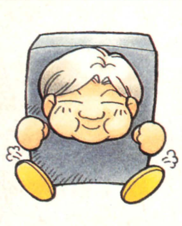
1996.6.23 NINTENDO64 日本襲来!

本誌レビュアーがN64を先取りプレイ！

おなじみ本誌レビュアー４人が、一足お先にN64を体験したぞ！　あくまでも「ファーストプレイの感想」だけど、参考にしてくださいね！

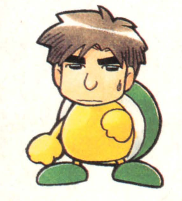
プレイヤー紹介

大竹雅法



本誌などで写真を見るかぎり、コントローラがちょっと大きすぎて使いにくそう。それが気になる。コントローラはマシンとプレイヤーを結ぶ大事なところだからね。

中里一雅



任天堂さん、『パネルでポン』をN64で出しません？　声をもっと入れて、操作をアナログ対応にしてさ。それが出るなら、いまんとこ様子見のN64を迷わず買うんだけど。

佐々木麻里菜



３Ｄ世界を自由自在に動き回る楽しさや、快適さに注目。３Ｄスティックがどれだけ活躍してくれるかという点もチェック。それにグラフィックの美しさも重要なファクターよね。

後藤靖彦



４月22日の本誌創刊時点でも、「ホントに６月23日に（N64は）発売されますかね」とおっしゃるメーカーさんのなんと多かったことよ。今高らかに宣言しよう。「もう、バッチリっす」。

HARD　長く使うから気になる使いごこち

本　体



サイズも重さも、SFCとそれほど変わらない。S端子ケーブルやAVケーブルは、SFCと兼用できる。

ちょっとオシャレかも

本体の色が、これまでの白系から黒になったことで、オモチャっぽさがなくなった。インテリア雑誌にあるような、オシャレな部屋にあっても違和感ないかも。上に物を置きにくいデザインなので、散らかった部屋には不向きか？

大竹雅法

同じ感覚でつき合える

重さと大きさはSFCとほぼ同じかあ。じゃあ本体の扱い方も同じでイイな。ただ、カセットのイジェクトボタンがないと、なんか落ちつかないね。あと、本体の頑丈度はSFCより低いかも。殴ったときの感触が軽かったもん（笑）。

中里一雅

コントローラ



本体を買うと、コントローラが１個付いている。こちらはSFCと、形も重さも大きく変わっている。

アナログってイイ感じ

「デッケ～」というのが第一印象だけど、３Ｄスティックはポイント高し。スティックは頭で描くとおりの動きができたし、使い勝手はマウスより上に感じたぞ。あとは、細いスティックが俺の乱暴な扱いに耐えられれば完璧だな。

中里一雅

使い勝手は史上最高！

かなり大きいコントローラは持ちにくいかも、と思っていたけどそんなことないの。適度な曲線が手にフィットしてグッド。特に３Ｄスティックは秀逸。慣れるまで多少時間がかかっても、十字キーじゃ味わえない快感をくれます。

佐々木麻里菜

コード



コントローラのコードの長さは約185センチ（SFCの約２倍）。ACアダプタのコードは太く頑丈になっている。

コードもすっきり

ACアダプタのコンセントがすっきりしているのはウレシイ。はっきり言ってこれまでのACアダプタじゃ、狭い場所にあるコンセントは使えなかったからね。延長コードを部屋中に張りめぐらせるのはイヤ！　って人にはピッタリ。

大竹雅法

広い我が家にピッタリ！

NINTENDO64は、スーパーファミコンとスーパーNESのように、国ごとにデザインを変えたりしないから、全世界同じ長さということなんだな。アメリカもわがウサギ小屋もコードの長さは同じ。うれしいような寂しいような。

後藤靖彦

SOFT 同時発売ソフト3本の真の楽しさはいかに!?

スーパーマリオ64



N64 ●任天堂
●ACT●￥9,800

じっくり、のんびり楽しもう　大竹雅法

各コースに用意された仕掛けの楽しさは、やっぱり『マリオ』だなぁと感じられるところ。だけど、ゲームのテンポがこれまでとはまったく違っている。制限時間がないから、の～んびりプレイできるのだ。これまでの『マリオ』の時間に追われる緊張感が好きだった人は残念に思うかもしれないけど、コースの仕掛けを楽しむにはこれで正解だと思う。最速クリアを目指すのもいいけど、のんびりマップ内を歩き回るのも、また楽しいぞ。

これは現代のおとぎばなしだ　後藤靖彦

操作にとまどうのはほんの30分ほど。最初のうちは視点を真後ろにくるようにマメに調整しさえすれば、けっこうカンタンに進められると思うよ。そのうちにどんな視点でもスイスイいける（と思う）。『マリオ』シリーズはあんまり好きじゃなかったんだけど（実際に1本も持ってないんだけど）、これだけは持ってないとソンするような気がする。かつて「不思議の国のアリス」に子どもはワクワクしたが、今の子らにはこの「不思議の国のマリオ」がある。

パイロットウイングス64



N64 ●任天堂
●SLG●￥9,800

前作が好きなら買って悔いなし　中里一雅

SFC版をはるかに凌ぐ立体地形の迫力は、素直に認めちゃおう。ミッションもあれこれ楽しめる仕掛けだし、数段階のクリア条件も用意されているので、ゲーム寿命も長そうだね。でも、これはあくまでも前作と比較しての話。N64ならでは！　とか、SFC版を超えた！　というインパクトは感じなかったんだよなぁ。スピード感と飛行感覚が前作並みだったのと、アナログ操作のメリットを『マリオ64』ほどに感じなかったせいかもしんないな、これは。

プレイ後は充実感たっぷり！　佐々木麻里菜

『マリオ64』とはまた違うエンターテインメント性をもっている本ソフトは、好き嫌いがハッキリ出るゲームかも。空を飛び回る楽しさを味わう前に、コントローラに慣れることが必要だし、微妙な動きも習得しなきゃ…と、修行を要するの。短気な人はここで脱落するかもしれないけど、見方を変えてみれば征服欲をそそられる内容なのよね。グラフィックは美麗だし、各ミッションもやりがい十分。プレイすればするほど、上達する自分が誇らしくなる1本。

最強羽生将棋



N64 ●セタ
●ETC●￥9,800

一見はんは、お断りどすえ　中里一雅

速い、強い、えげつない（笑）と、3拍子そろったCOMの思考にゃ脱帽。2～3段レベルの強さもスゴいが、全然考えてないようなほど速く次の手を打つのは、SFCじゃ考えられなかったスゴさだよ。棋譜解説も、「これであなたも将棋博士！」ってくらい詳しい内容だし、解説中の将棋に乱入して戦えるお楽しみは、将棋ファンならうれしいでしょ。ズバリ、将棋好きなら買いでしょうな。ただし、「全然勝てねー！」って泣くハメになっても責任は取れませんぜ。

はっきり言って強い！　後藤靖彦の代打

ヘボなので代筆。「代打プレビューを勤めます、元奨励会所属のMです。現在の棋力はアマ3段（はあると思ってます）。このソフトの棋力ですが、持ち時間を最大にすれば最強レベルで優にアマ2段はあるでしょう。特に序盤・中盤の駒組みは見事。居飛車では相矢倉での指し回し、振り飛車では美濃囲いから高美濃への変化が出色。急戦では、こちらが振り飛車のときの船囲いが堂に入ってます。負け将棋の終盤は粗い感じですが、5手詰めまでは読んできます」。

総評

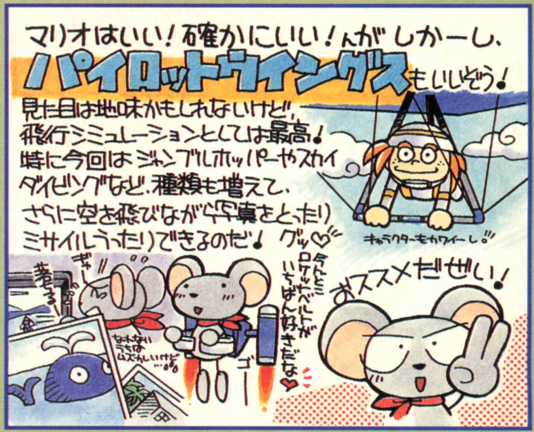
大竹雅法　コントローラの使いごこちも問題ないし、とりあえず『マリオ64』のためだけに買ってもソンはないと思う。あとは、一刻も早くラインナップを充実させて!!

佐々木麻里菜　N64が出たら、しばらくは安らかに眠れないんだろうなぁ。何日徹夜してもクリアしたい！　今後もぜひ、この質の高さを維持していってほしいな。

中里一雅　結局、買うか否かはソフトしだい。現状では、SFCのときと違い、他機種との差を見せつけるソフトに欠ける気がするぞ。個人的には、RGB出力削除が痛いなぁ。

後藤靖彦　3Dスティックをグリグリ動かしたいなら『マリオ64』、N64のグラフィックの華麗さを楽しみたいなら『PW64』、N64の高機能を体感したいなら『羽生将棋』だね。

宮須弥の勝手にN64



NINTENDO64 世界制覇計画





ついに発動!!

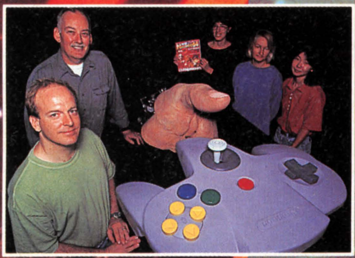


Nintendo of America
Super Mario64
Pilot Wings64
Super Mario Kart R
Star Fox64
Wave Race 64
Kirby's Air Ride
Body Harvest
Tetris Phear
Starwars:Shadows of the Empire
Cruis'n USA
Buggie Boogie
Ken Griffey Jr. BaseBall
Blast Corps.
Golden Eye 007
Killer Instinct
Acclaim Entertainment
Turok:Dinosaur Hunter
BMG Entertainment
Silicon Valley
Electric Arts
FIFA 96
Gametek
Robotech Crystal Dreams
GT Interactive
Ultra Combat
Interplay Production
Ultra Descent
Mindscape
Monster Dunk
Ocean of America
Mission Impossible
Virgin Interactive
Freak Boy
Williams Entertainment
Doom 64
Mortal Kombat 64
NBA Hang Time
War Gods
Robotron X
Wayne Gretzky Hockey
DEC/TOMY
Dead Ahead

'96アメリカE3ショーレポート

1996年5月、ロサンゼルス
アメリカ最大のコンピュータエンタテインメントの祭典、
「E3」にて、NINTENDO64がついにそのデビューを飾った。
そう、ついにNINTENDO64が世界を巻き込んで動き出したのだ!
E3で電撃がキャッチしたタイトルはなんと31タイトル!
日本発売が待たれるあの任天堂タイトルの最新情報をはじめ、
アメリカ発のスクープ満載でNINTENDO64の気になるすべてを大公開!!





1996.6.23
NINTENDO64
日本襲来!

一挙31タイトル発表にアメリカが震えた!!

スーパーマリオカートR

NOA・荒川社長によると、クリスマス商戦の目玉として投入する予定であるという『スーパーマリオカートR』。アメリカでプラチナセールスを記録した前作の再現はなるか!? 任天堂の切り札的ソフトの登場だ！

4人対戦も可能！ 進化した『マリオカート』！



⬆おなじみのキャラが走り抜けていくタイトル画面。右下にいる悪党ヅラはワリオ。ついに『マリオカート』にも登場だ。

この『R』は、SFCレースゲームの最高傑作『スーパーマリオカート』の新作だ。グランプリ、タイムアタック、VS、バトルの4つのモードを搭載。VSモードでは、N64前面についている4つのコントローラ端子を使用することで、画面4分割による4人対戦を実現した。マシンの操作には、アナログ入力の3Dスティックを使用する。スティックの倒し加減によって、微妙にコーナリングの調節をすることができるのだ。

3Dスティックを使った新しい操作感覚と4人対戦。『R』が革命的なレースゲームになることは、まちがいない。

N64	スーパーマリオカートR	発売日未定
	●任天堂●RCG	価格未定



⬆障害物にぶつかって何か叫んでいるマリオ。演出は細部にまでコッている。



⬆前作では地面に置かれていたアイテムボックス。『R』では宙に浮いている。

SUPER MARIO KART R™

NINTEN

NINTENDO64アメリカ制覇計画

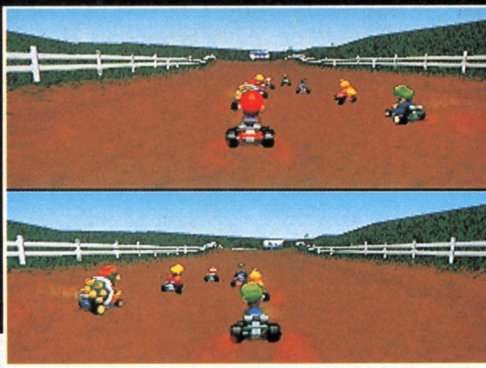
NOA(Nintendo of America)社長・荒川 實氏インタビュー


⬆いつもにこやかな、NOA荒川社長。N64でアメリカ制覇を狙う、その顔には自信があふれている。

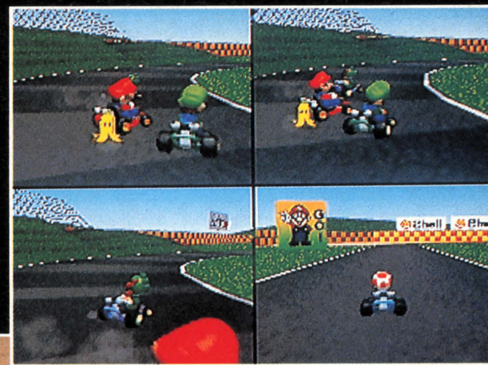
NINTENDO64でアメリカ制覇をもくろむ荒川社長にとって、E3はN64をアピールする大きなチャンスである。E3前日に3回に分けて行われた発表会では、関係者の反応はどうだったのだろうか？

「反応はものすごくよかったです。プレスの発表会では、会場中の人が立ち上がって拍手をしてくれましたよ」

➡2人対戦の画面は、前作と同じ横2分割の画面だ。コースの奥行きが広がって、前作よりも見やすくなっているね。



➡そしてこれが、4人対戦時の4分割画面。コントローラを持ち寄れば、気軽に友だちとレースすることができるのだ。





⬇地面が迫ってくるようなスピード感があるこの視点は、ドライバー視点？　視点も何種類かあるはず。



⬅レース画面には、新しくスピードメーターがついた。あれ？　2位にいるのは、もしかしてカメック？　新顔も何人かいるようだ。

D O 64 in U S A

　関係者に温かく迎えられたN64。荒川社長の口からは、うれしい悲鳴も聞かれる。

「アメリカでは、発売される9月30日から来年の3月末までに、100万台を販売する計画を発表したんですが、バイヤーなどからは、それでは少なすぎると苦情が来ています。でも生産の関係上、これ以上はきついんですよね。

　N64本体の生産は6月から始まっていますが、9月までの分はすべて日本で売るためのものです。アメリカ向けの商品の生産は9月から始められることになると思います」

日本の任天堂は〝質的転換〟を呼びかけて、サードパーティとの関係を非常に深くしている。アメリカでは、どうなのだろう？

「日本でやっているように、ある程度の指導、監督は行っていきます。

　今、市場にはソフトがあふれ返っています。当然、そのなかには質の低いものもあります。小売りもユーザーも、どのゲームを買っていいのか迷っている状態です。こうなるとユーザーもメーカーも消費者も、みんなもうからない。ゲームがたれ流し状態になっているんです。

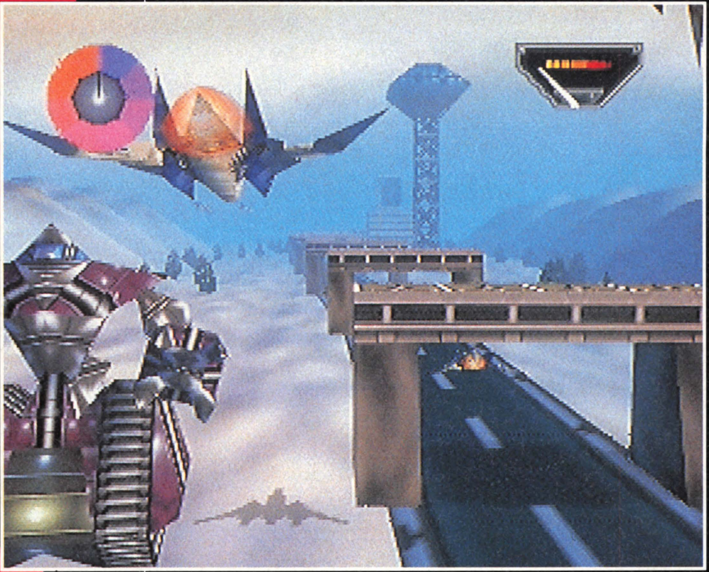
　パソコンの話をしますと、昨年4000タイトルほどのソフトが発売されましたが、売れているのは全体の4パーセントにも満たない数です。しかも、去年のセールスベスト10では、トップ10のうち7本までが、昨年以前に発売されたもの。新作が飽和状態で売れていないのです。

　少数精鋭と言ってはなんですが、質の追求のために、ある程度のコントロールをしながらゲームを出すのは必要なことです。ゲームは生活必需品ではないので、そうしないと文化としてあっという間に飽きられてしまいますよ」

スターフォックス64

宇宙をまたにかける傭兵遊撃隊が帰ってきた!! 息もつかせぬノンストップ・ドッグファイトを体感できる3DSTGが復活。キミは超高性能戦闘機アーウィンに乗って宇宙を駆け抜ける!

より速く、美しく! スターフォックス出撃せよ!



⬆綿密に描かれた地上物。ハイウェイでは砲台車のような敵が猛スピードでフォックスたちを迎撃してくる。

ＳＦＣで大ヒットをとばした３Ｄポリゴン ＳＴＧ『スターフォックス』。N64というハードを得て、これほど進化したゲームは他にないだろう。

超美麗なフィールドを超高性能戦闘機アーウィンでスピーディ＆パワフルに駆け抜ける感覚は、まさに涙モノ。戦闘機乗りのスリル＆エクスタシーを存分に味わえる。今回のＥ３ではビデオでの記者発表のみだったが、見た人間の誰もが声にならないため息をもらしていた。

３Ｄスティックで操縦するアーウィンはプレイヤーを、実際にコックピットに座って戦っている気分にさせてくれることまちがいなし。ますますN64の世界にはまりこみそうなソフトの登場だね。日本での発売が待ち遠しい!

N64	スターフォックス64	発売日未定
	●任天堂●ＳＴＧ	価格未定

STARFOX 64™



⬅仲間に出撃を伝えるフォックス。コックピットにその勇姿が見られる。N64のグラフィックパワーの実力。

⬇仲間のスリッピーは今回も登場。傭兵遊撃隊スターフォックスのメンバーはどんな活躍を見せてくれるのだろうか?



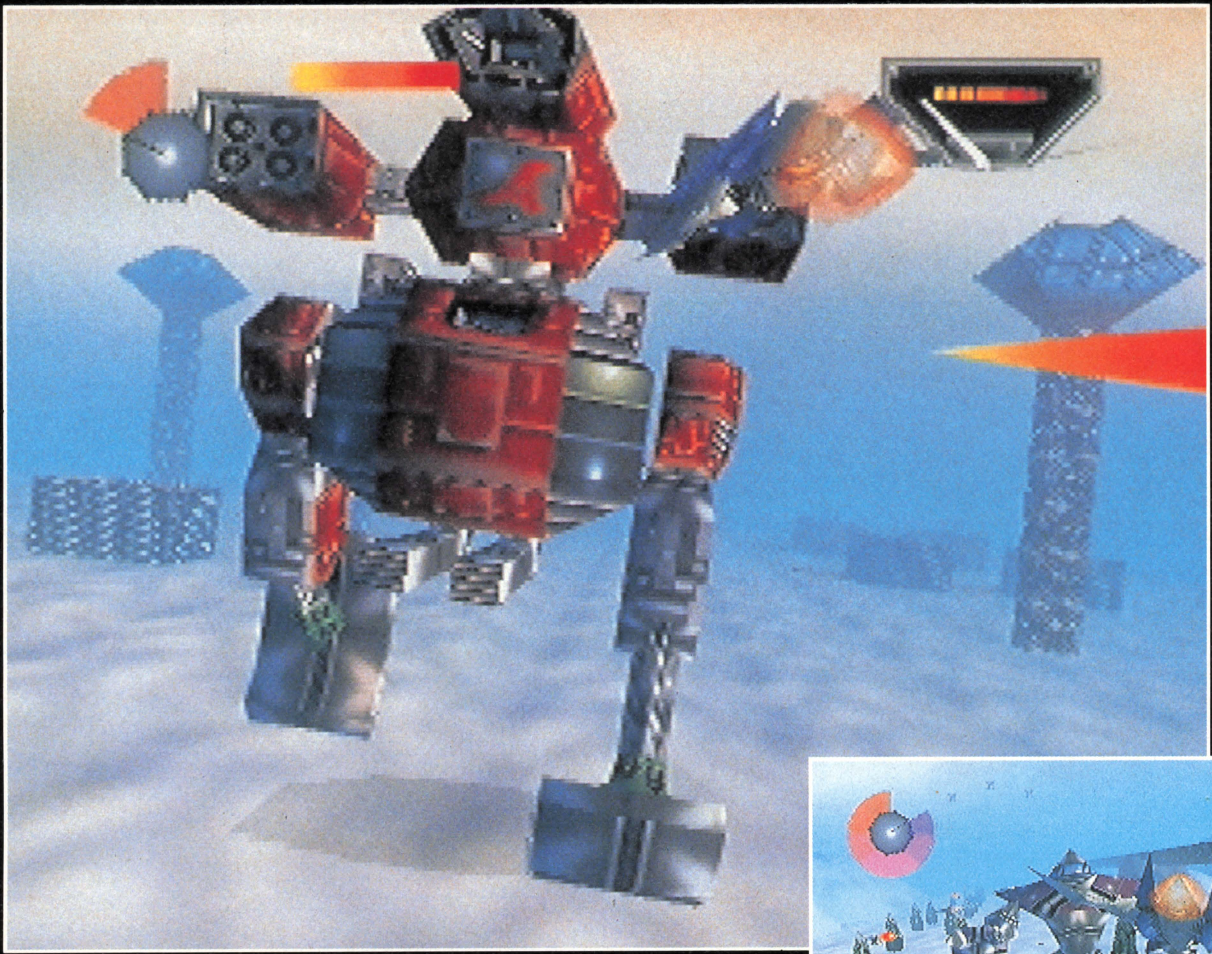
NINTEN

6月23日、日本でN64と同時に発売されるタイトルは３本。アメリカのN64発売日は9月30日。同時発売タイトルは日本よりも多くなるはず。この点について荒川社長は語る。

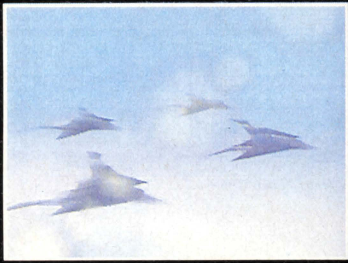
「同時発売ソフトは６タイトルを予定しています。『スーパーマリオ64』『パイロットウイングス64』『スターウォーズ』『ウェーブレース64』『クルージンＵＳＡ』『キラーインスティンクト』『ブラストコア』『グレツキーホッケー』、この８タイトルからセレクトしますが、まだ決定はしていません」

アメリカで開発されているタイトルは、日本で発売されないこともあるのだろうか?

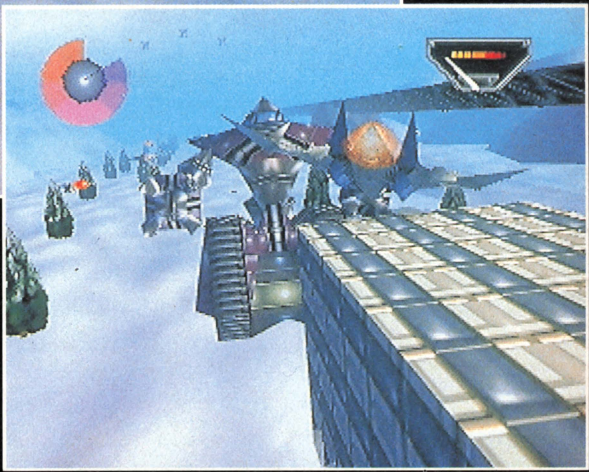
「日本とアメリカの市場の違いを考えると、日本で発売されないタイトルがあるかもしれません。『キラーインスティンクト』を例にしてお話ししますと、アーケード版の『キラーインスティンクト』は、アメリカでは１万台のセールスがありました。しかし、日本ではたった２台しか売れていません。『モータルコンバット』も同じような状況です。こうなってしまうのは、アメリカ人と日本人の国民性の違いが原因だと



⬅巨大な人型兵器。倒すまでフォックスは何度もアタックを繰り返す。スピードと旋回力が勝負の分かれめだ。



⬅輝く光を翼いっぱいに受けるスターフォックス隊。次のステージは灼熱の惑星か？　ブラックホールか？



➡障害物の陰から出現する敵。ポリゴンで描かれたフィールドではいたるところに敵が隠れている可能性がある。

D O 64 in U S A

思いますね。この点をふまえたうえで、アメリカでヒットしたゲームでも、日本での発売は考える必要があるものもあると思います」

NINTENDO64がハードとして完成するのは、64ＤＤが発売されたときであるといわれている。今回、残念ながら64ＤＤの発表はなかった。この点について、荒川社長はこう述べた。

「今回は、中途半端に発表するのがいやだったので、あえて発表はしませんでした。アメリカでの発売は来年の初頭になると思いますね。細かい仕様はもうできあがっていますし、夏前にはちゃんとした発表の場を設けたいと思っています。

ソフトの開発もすでに始まっています。『ゼルダ』を含めて、３タイトルが動いていますよ。『ゼルダ』以外のタイトルのジャンルは、ＲＰＧには限りません。アメリカでは、ＲＰＧの人気はいまひとつですからね。でも64ＤＤの機能を最大に生かしたものになるはずです」

「アメリカ」という国を冷静に分析している荒川社長。氏の頭の中には、すでに「アメリカ制覇計画」の青写真ができあがっているに違いない。



⬆左がアメリカ版N64パッケージ。デザインの違いに注目。

カービィズエアライド

カービィ初出演のN64ソフトの海外版のタイトルが、『カービィズエアライド』に決定！　スノーボードのような乗り物に乗って空を飛び、速さを競い合うアクションゲームになるようだ。

新しい『カービィ』は、波乗りならぬ空気乗り!?



⬆カービィの登場するレースゲームといったところだ。ほんわかした感覚のゲームになりそう。

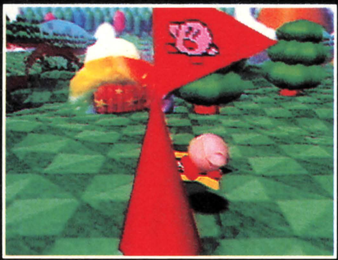
初心会のバージョンでは、SFC版の『カービィボウル』をグレードアップさせたようなものだったけど、今回の画面写真を見て驚くなかれ！　N64で発売されるカービィ主役のゲームはボールを転がすPZGから、スノーボードのような乗り物に乗ってレースに参加するACTに変更された。ただ、タイトル（エア＝空気、ライド＝乗る）からもわかるとおり、レースといってもガムシャラに走るのではなく、空中をぷかぷか浮いて自由に飛ぶ感覚を楽しむような、ほのぼのした感じもありそうだ。

N64	カービィズエアライド	発売日未定
	●任天堂●ＡＣＴ	価格未定

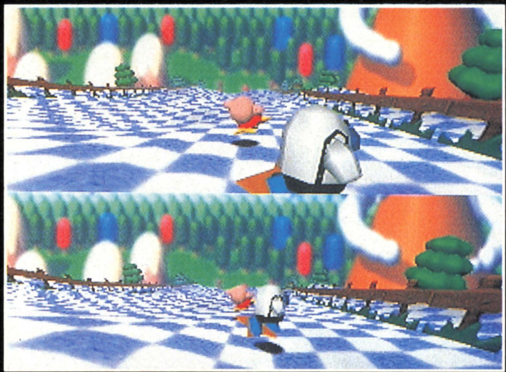
今回Ｅ３で新たに発表されたのは、このスノーボードに乗ったカービィの画面。パステル調の３Ｄ空間を、乗り物に乗ったカービィが滑りながらジャンプしたり、回転したりと華麗に技をキメる。狭い所をくぐる時はカービィの体がへこんだりして、ぷにぷに感なども表現されているぞ。「さすがはN64！」と納得できる、爽快感とスピード感が味わえるゲームになりそう。また、このモードでは２Ｐ～４Ｐの同時プレイが可能らしい。対戦できるのも大きなウリだ。



⬆コースは山あり谷ありで、起伏があるのが特徴。見通しがきかないのでレースは白熱する。



⬆ステージ内にはいろいろな仕掛けがあるらしい。この旗はいったい？



⬆友だちと対戦するときは、このように画面が分割される。『マリオカート』に近い。

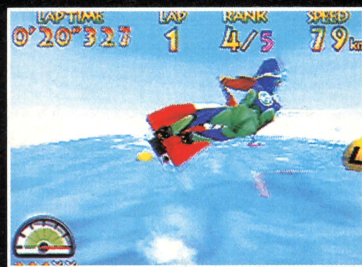
ウェーブレース64

マリンスポーツの決定版・ジェットスキーが楽しめる、本格的なRCGが登場！ 透き通るような海面や水しぶきなど、グラフィックも秀逸。



➡突き抜けるような青空と、果てしなく広がる青い海。マリンスポーツの醍醐味はコレだよね。

初心会の写真ではパワーボートが登場していた『ウェーブレース』。しかし今回の最新画面で、より軽快なレースが楽しめるジェットスキーに変更されたことが判明。舞台が水上なだけに、水面を滑っていく感覚やハイジャンプ、着水時の豪快な水しぶきなど、今までにない要素が盛り込まれたRCGになりそう。もちろん、3Dスティック対応なので、微妙な操作も可能だ。



⬅体を横に大きく傾けて、思いっきりジャンプ！ うまく着水して、タイムを縮めよう。

WAVERACE 64™

N64	ウェーブレース64	発売日未定
	●任天堂●RCG	価格未定



⬆こんな正面からのアングルもある。ジェットスキーに乗ったキャラクターの真剣な表情まで伝わってきそう？



⬆2分割画面での対決も可能。ライバルとスピードを競え！

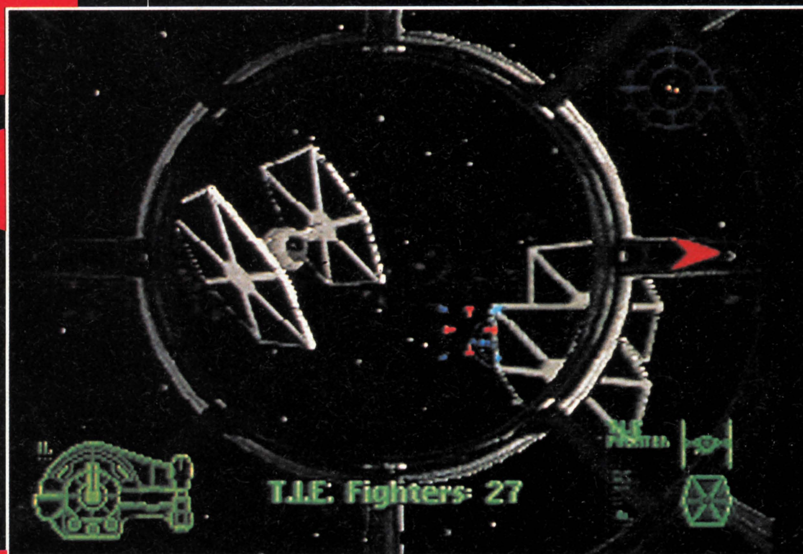
N64体験レポート

『F-ZERO』みたいなレースゲームを期待していたけど、これはまったくの別モノ。スピードそのものよりも、水の抵抗感や、水をかきわけて加速するマシンのパワーを肌で味わえる、かなり肉感的なゲームになっている。波を割って進むそう快感は特筆もの。夏にやり込みたくなるゲームだ。

水しぶきが超リアルな新画面！

スターウォーズ シャドウズ オブ ジ エンパイア

フォースのともにあらんことを！



⬅オリジナルの宇宙船によるアステロイドベルトでのバトル。視点切り替えもできるようだ。

昨年11月の初心会の時点では、スノースピーダーによるAT-ATへのアタックのみ見ることができたが、E3でプレイした結果、他にもいろいろな要素がわかってきた。まず人間での3DSTGがあること。また宇宙でのSTGもあること。ちなみにすべてのSTGが、完全360の3Dである。その他の情報として、主人公（D･レンダー）がハン・ソロの古い友人という設定も判明した。

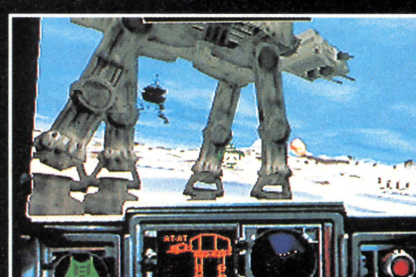
N64	スターウォーズ シャドウズ オブ ジ エンパイア	発売日未定
	●任天堂●STG	価格未定

STAR WARS™ SHADOWS OF THE EMPIRE™

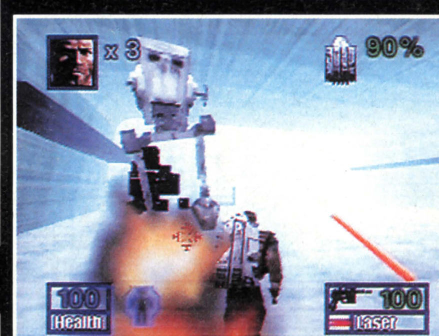


➡これが視点切り替え後。はたしてこれがプレイ中に変えられるものなのか、リプレイモードなのかは不明。

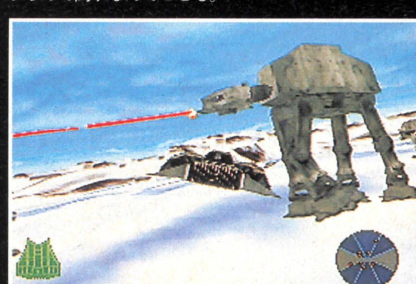
「帝国の逆襲」と「ジェダイ」の間のオリジナルストーリーをもとにした3DSTG。プレイヤーはルークの部下となり、帝国やオリジナルの敵と戦うことになる。



⬆コックピットからの視点。AT-ATの足にワイヤーをからめて倒すなんてことも。



⬅これが人間でのSTG。これはエコー基地内部のようだが、他にもいろんな場所が。



⬆視点切り替えで自機を確認。このほうが実際にはプレイしやすいだろう。

N64体験レポート

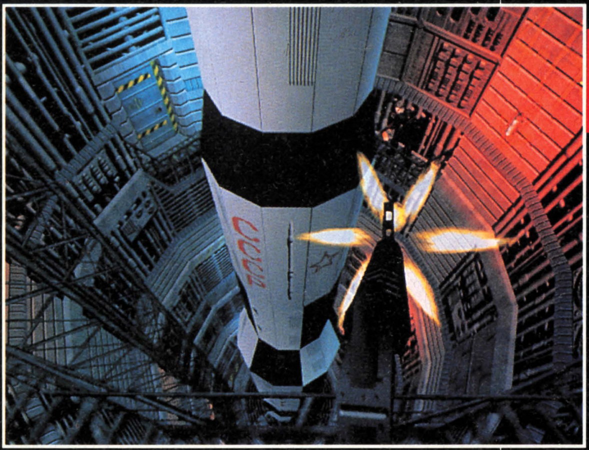
第1印象はややスピードに乏しい感じがするが、実はプレイヤーが制御できるギリギリのところをついていて、操作してみるとかなり快適。各モードの性格分けもしっかりしていて飽きさせない。

ゴールデンアイ007

映画「ゴールデンアイ」を下敷きにした3DACT。映画と同様に、ロシアからキューバにかけてのさまざまな施設に潜入し、ヤヌス計画の秘密を暴いていく。

アメリカ取材を終えてわかったかぎりでは、ボンドのSTGモード以外にも戦車やヘリコプターによる戦闘もあるとか。また、ボンドのアクションとしては、通常の立ち姿勢での歩行や走行以外にも、這(は)ったり、ひざまづいたりなどのさまざまなアクションがありそう。

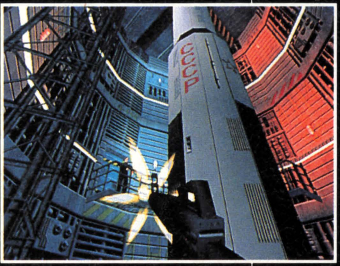
GOLDENEYE™



⬆ロシアのミサイル施設での戦闘？ 射撃は左右ばかりではなく、上下にも撃ち分ける必要がありそう。



➡通常のアクション画面。捕らえられていたKGBの施設から脱出するシーンだろうか。



➡今度は上向きに射撃。実際の映画の映像を取り込んだ画面はかなりなめらか。

N64	ゴールデンアイ007	発売日未定
	●任天堂●ACT	価格未定

最高のスパイと最高のランデブーを

ボディハーベスト

人類を食料とする昆虫型異星人たちと戦う3DACT。主人公は時間と場所を移動しながら、さまざまな乗り物を駆使して、戦闘や救助などのミッションをクリアしていく。

主人公が乗る乗り物の数は、なんと130以上。その時代やその場所にある乗り物を使ってステージをクリアすることになる。例えば、1910年代なら古いタイプの戦車や、外輪船などを使ったりするのだ。また、砲撃できるような乗り物ばかりではなく、飛行機から艦船まで幅広いので、ステージの種類と目的に応じての使い分けが、ゲームのポイントになるだろう。それ以上の内容は、残念ながら明らかにされてない。



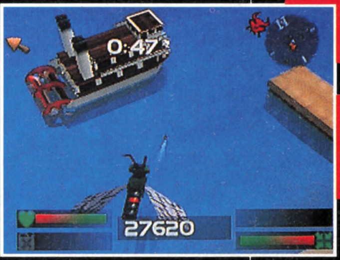
➡この赤い車が主人公のもの？ この車とターゲットマークの関係は残念ながら不明だ。



⬆タイトル画面だが、ここからギリシャに移動できるようだ。ギリシャでの時代設定は1910年代らしい。

BODY HARVEST™

⬇古いタイプの蒸気船と異星人との遭遇。ここで戦闘になるのか？



N64	ボディハーベスト	発売日未定
	●任天堂●ACT	価格未定

人類と異星人、生き残るのは？

ブラストコア

ハイスピードでパワフルなブルドーザーを駆って、街の建物をぶちこわす異色のゲーム。建物を破壊すると報奨金をもらえ、ブルドーザーは巨大ロボットに変化するぞ。



⬆パワードーザーが狙いを定めてぶち壊す建物めがけて、まっしぐら！
➡なんと丸くなって、建物を壊しにまっしぐら！

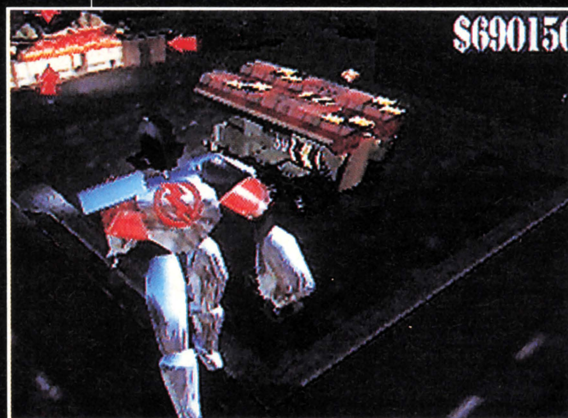
うなれ爆烈ドーザー！

N64	ブラストコア	発売日未定
	●任天堂●ACT Ⓑ	価格未定



去年の日本の初心会でビデオ上映された『ブラストドーザー』が、E3ショーでは『ブラストコア』というタイトルで発表になった。

今回のE3バージョンでは、パワードーザーが経験を積むと巨大ロボに変化することが明らかになり、街中の建物をぶち壊す痛快な映像が見てとれた。この奇抜な発想はけっこう新鮮かもしれないぞ。



⬅巨大ロボットが建物めがけて、のっし、のっし。何をするかというと、実は（上の写真へ）！

N64体験レポート

いかにもダイナミックで豪快な操作感。息つく間もなくミッションをクリアしていく様子はまさにジェットコースタームービーといった趣。

▽NOAが1996年内に発売すると発表した任天堂ブランドN64タイトル

タイトル	価格	ジャンル	日本での発売	開発メーカー
●スーパーマリオ64	$69.95	ACT	○	任天堂
●パイロットウイングス64	$69.95	SLG	○	任天堂、パラダイムシミュレーション（米国）
●スーパーマリオカートR	$69.95	RCG	○	任天堂
●カービィズ エアライド	$69.95	ACT	○	任天堂、ハル研究所（日本）
●ブラストコア	$69.95	ACT	○	任天堂、レア（英国）
●スターフォックス64	$69.95	STG	○	任天堂
●スターウォーズ シャドウズ オブ ジ エンパイア	$79.95	STG	○	任天堂、ルーカスアーツ（米国）
●ゴールデンアイ007	$69.95	ACT	○	任天堂、レア（英国）
●ウェーブレース64	$69.95	RCG	○	任天堂
●ボディハーベスト	$69.95	ACT	○	任天堂、DMAデザイン（英国）
●バギーブギー	$69.95	ACT	○	任天堂、エンジェルスタジオ（米国）
●キラーインスティンクト	$79.95	ACT	△	任天堂、レア（英国）
●クルージンUSA	$69.95	RCG	△	任天堂、ウィリアムズ（米国）
●テトリス フィア	$49.95	PZG	?	任天堂、H2O（カナダ）
●ケングリフィー ジュニア ベースボール	$69.95	SPG	△	任天堂、エンジェルスタジオ（米国）

「日本での発売」の項目の記号：○＝日本でも発売、△＝日本発売はないかも、？＝日本発売は未定。

NINTEND



⬆『マリオ64』を語る宮本氏。その満足度が表情に出る。

「実際『スーパーマリオ64』もNINTENDO64のスペックの60％使っているかどうかっていうくらいなんですよ」

E３開催の前日、『マリオ64』のマスターアップに向けて多忙を極めていた宮本氏が、ようやく『マリオ64』について語ってくれた。N64のコントローラを握る宮本氏の顔は、他には例えようもなく優しげだ。

「新しいハードを使う以上、いままでにないものを作りたいですからね。『マリオ』は最初にやってみても、もちろんおもしろいけど、３日くらいたつと、さわっていてどんどん気持ちよくなってくるゲームに仕上がっていますよ」

宮本氏の『マリオ64』に対する自信は深い。

「全精力をつぎ込んで作りましたからね。でも、これからは１本のゲームだけに集中するよりは、任天堂のゲーム全体を監修する必要もありますね。このショーで発表されるアメリカ製のゲームも、最後の１か月くらいは僕が直接見にいってクオリティをどんどん上げていきたいです。これらのタイトルは99％日本でも発売されるでしょうからね。かなり評価の高いもの以外は発売できませんから」

宮本氏はさらに64DDについても語る。

「CDを否定するわけではないんです。結果として64DDのほうがおもしろいことができそうだから、こちらを選択しているわけです。『ゼルダ』の基本システム自体は『マリオ』ができた時点で完成しています。あとは64DDの特性を生かして『ゼルダ』独自のシステムを作りたいですね。『ゼルダ』にも全力をつぎ込みます。完成は来年にならないようにしたいですね」

N64の未来を熱く語る宮本氏だが、インタビュー中にはいいかげんな３Dゲームがあふれている現状への不満や、64版『ヨッシー』を制作していることなども語ってくれた。「TIME」がゲーム界のスピルバーグと評価したクリエイターの創作意欲はとどまるところを知らないようだった。



The Spielberg of Video Games

⬅宮本氏をゲーム界のスピルバーグと紹介する米国「TIME」誌。天才クリエイターへの評価は国境を超えて高い。

「今回E3で発表したタイトルは99％日本でも出ますよ」

ゲーム界のスピルバーグ 任天堂・宮本 茂氏 インタビュー

64DD対応ソフトは出展なし

ゼルダの伝説64



⬆日本では64DD（ロクヨン ディスク ドライブ）対応で年末発売の予定。米国は来年発売。



クリエイター

⬆64版“動くマリオペイント”『クリエイター』。任天堂の公式な発表はないが、64DD対応か？

E３で発表された注目されるタイトルそして気になる価格帯

左の表はNOAがE３ショーで公式発表した1996年に発売予定の任天堂ブランドN64タイトルだ（サードパーティのN64タイトルリストはP.64に掲載）。

昨年の日本の初心会で発表された11タイトルの他、『キラーインスティンクト』『クルージンUSA』『ケングリフィー ジュニア ベースボール』、そして新規タイトルにPZG『テトリスフィア』が発表された。また出展されるのではと噂のあった64DDの発表はなかった。

注目されるのはプレスリリースにあったこれらN64タイトルの米国価格が掲載されていたこと。戦略的な意味もあるのか、米国のほうがかなり安く設定されている。ちなみに日本と米国のハードではソフトの互換性はない。

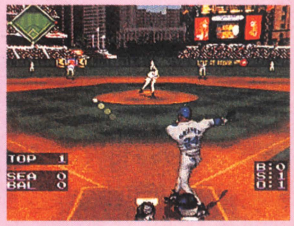
ただしこの３タイトルは日本での発売に？がつくかも

『キラーインスティンクト』



⬆任天堂ブランドでは唯一の格闘アクションゲーム。米国人好みのタイトル。

『ケングリフィー ジュニア ベースボール』



⬆日本ではそのまま出そうにない。画面写真はSNES版。



『クルージンUSA』

⬆『キラーインスティンクト』もそうだが、今でも米国で人気のアーケードからの移植作。

NINTEND

OVER SEAS N64 SOFTWARE

開発度は？ 日本向きか？ など完全チェックつき

海外で発売予定のサードパーティN64ソフト

新規タイトル、人気シリーズなどNOAが発表したサードパーティのN64タイトルをチェック！

テュロック ダイナソアーハンター

●アクレイム●３Dアクション

人気コミックをゲーム化したもの。基本的にはガンＳＴＧスタイルで、襲いかかってくる恐竜をどんどん撃ち倒していくというものだ。現在11月の日米同時発売に向けて鋭意開発中だ。

●開発度は
システム面は完全にできているようだ。

●日本向きか？
ガンＳＴＧは最近ファンが多いが……。



⬆〝地雷を仕掛ける〞といった戦略性のあるゲームになるらしい。

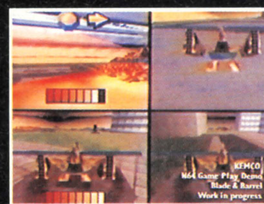
ウルトラコンバット

●GTインタラクティブ●３Dシューティング

日本では『ブレード＆バレル』というタイトルでケムコから発売されるゲーム。３Dフィールドで、戦車対ヘリの壮絶なバトルが行われる。画面を４分割しての対戦プレイも可能だ。

●開発度は
まだグラフィックは開発段階のようだ。

●日本向きか？
日本で発売されるからバッチリのはず!?



⬆初公開の４人対戦画面。熱いバトルが楽しめそうだ。

FIFA96

●エレクトロニック・アーツ●スポーツ

FIFA公認のN64版サッカーゲーム。世界100か国以上の実名チームデータと、アナログスティックによる微妙なコントロールが、N64ならではの特徴となっている。

●開発度は？
タイトルどおり'96年中に発売されるはず。

●日本向きか？
W杯決定でますますサッカー人気は上昇中。



⬆写真はサターン版のもの。システム面はサターン版と同じ？

ウルトラディセント

●インタープレイ●３Dシューティング

360度全方向スクロールでド肝を抜いた３ＤＳＴＧ『ディセント』がN64でも登場する。もともと、アナログ入力でプレイすると楽しいゲームだっただけに、N64版には期待がかかる。

●開発度は？
ＰＣ版では『２』も発売、意外に早く出る!?

●日本向きか？
操作が独特だけに一般受けは？



⬆無重力の宇宙空間でエイリアンと戦うＳＴＧだ。画面はＰＣ版。

ロボテック クリスタルドリームズ

●ゲームテック●３Dシューティング

基本的なシステムは、ＰＳで発売される『マクロス』とほとんど同じ。ロボットに変形できる自機を操縦して、迫りくる敵を迎撃していく。次ページに詳しい記事があるから読んでね。

●開発度は？
まだシステム面も完成していないようだ。

●日本向きか？
固定ファンがいるからＯＫか。



⬆ロボットのデザインは〝バルキリー〞みたいだ。

モータルコンバット64

●ウィリアムズ●対戦格闘

米国では絶大な人気を誇る『モータルコンバット』シリーズに登場した26名のキャラが出演するメモリアル作品。ぶっ飛んだセンスのキャラが、N64を舞台に暴れ回る。

●開発度は？
会場ではロムで動いていた。ほぼ完成？

●日本向きか？
確かに日本にも固定ファンはいるが……。



⬆総勢26名のオールキャストで贈る64版『モータルコンバット』。

NBAハングタイム

●ウィリアムズ●スポーツ

米国の人気アーケードゲームをN64に移植したもの。ＮＢＡに所属する実名選手を使ったバスケットゲームだ。詳しい内容は不明だが、アーケード版を見る限り完成度は高そうだ。

●開発度
アーケード版は稼働中だが、移植度は不明。

●日本向きか？
ＮＢＡ熱は高まったが、ゲームはどうか？



⬆写真はアーケード版のもの。選手がかなり大きく表示されている。

ミッション インポッシブル

●オーシャン オブ アメリカ●３Ｄアクション

トム・クルーズ主演で空前の大ヒットとなった映画「ミッション インポッシブル」をゲーム化。プレイヤーはスパイとなって、いろんな諜報活動をクリアしていく。

●開発度は？
画面から判断すると完成まであと少しか？

●日本向きか？
映画は日本でも当たりそう。イケルかも!?



⬆プレイヤー視点はどうなるのだろうか。

ウォー ゴッズ

●ウィリアムズ●対戦格闘

米国で人気を呼んだ対戦格闘ゲームの移植版。写真を見てわかるとおり、ウィリアムズお得意のヘンテコキャラが総登場というゲームになっているようだ。ハデな対戦が楽しめそうだぞ。

●開発度は？
不明。アーケードでは稼働中のようだが…。

●日本向きか？
米国産の対戦格闘は苦戦することが多い。



⬆ポリゴン格闘ではないらしい。画面はアーケード版。

フリークボーイ

●ヴァージンインタラクティブ●３Ｄアクション

タイトル以外の詳しい内容はまったくわからない。写真からすると、迷路をさまよい敵を倒す３Ｄアクションのようだ。タイプ的には『カービィ』に近いゲームかもしれない。

●開発度は？
いっさい謎に包まれている。

●日本向きか？
アメリカンな雰囲気。日本ではツライか？



⬆かなりスピード感があるゲームになりそうだ。

ウェイングレツキーホッケー

●タイムワーナー／ウィリアムズ●スポーツ

米ホッケー界のスーパースターであるウェイン・グレツキーをはじめ、NHLの選手が実名で登場するポリゴンホッケーゲーム。アーケードからの移植だということだ。

●開発度は？
システム面は完成しているようだ。

●日本向きか？
日本でのホッケーの人気はいまひとつだが。



⬆３対３のミニホッケー形式のゲーム。

ドゥーム64

●ウィリアムズ●３Ｄシューティング

傑作３ＤガンＳＴＧがN64で登場する。ハイクオリティのグラフィックと新しいマップでN64だけの『ドゥーム』に仕上がっているということだ。Ｚボタンでガンも撃ちやすい!?

●開発度は？
画面のクオリティは高い。ほぼ完成か？

●日本向きか？
日本にもファンは多いので…。



⬆さすがN64、グラフィックもかなり美しい。

▽Ｅ３で発表されたN64サードパーティタイトル

◎＝今回のＥ３で発表になった新規タイトル

タイトル	内容	メーカー名
●テュロック ダイナソアーハンター	シューティングアクションゲーム	アクレイム
◎シリコンバレー	？？？	ＢＭＧエンターテイメント
●ＦＩＦＡ96	サッカーゲーム	エレクトロニック・アーツ
●ロボテック クリスタル ドリームズ	シューティングゲーム	ゲームテック
◎ウルトラコンバット	シューティングゲーム	ＧＴインタラクティブ
◎ウルトラディセント	シューティングゲーム	インタープレイ プロダクション
●モンスターダンク	バスケットゲーム	マインドスケープ
●ミッション インポッシブル	アクションゲーム	オーシャン オブ アメリカ
●フリークボーイ	アクションゲーム	ヴァージンインタラクティブ
●ドゥーム64	シューティングゲーム	ウィリアムズ
●モータルコンバット 64	格闘アクションゲーム	〃
◎ウォー ゴッズ	格闘アクションゲーム	〃
◎ＮＢＡハングタイム	バスケットゲーム	〃
◎ロボトロンＸ	？？？	〃
●ウェイングレツキーホッケー	ホッケーゲーム	タイムワーナーインタラクティブ ／ウィリアムズ

注）『レッドバロン』（シエラオンライン）、『トップガン』（スペクトラムホロバイト）は今回のリリースにはなかった。

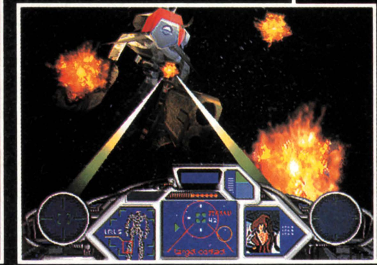
ROBOTECH Crystal Dreams

N64	ロボテック　クリスタルドリームズ	発売日未定
	●ゲームテック●ＳＴＧ	価格未定

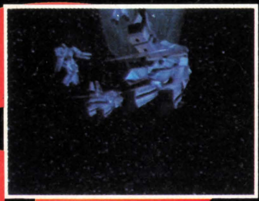
前号で電撃がスクープした『ロボテック』。その正体が「マクロス」であることがE３会場で明らかに。ファンの多いタイトルだけに会場でも衝撃的に受け取られていた。







衝撃の事実判明！『ロボテック』＝「マクロス」だった！



⬅「マクロス」のムードが、よりリアルに再現された画面。ファン感涙？

漆黒の宇宙の闇の中に銀色の機体を躍らせるバルキリー。電撃が前号でゲーム画面をスクープした『ロボテック』の正体は「マクロス」のゲームだった。内容はフライトシミュレータータイプの３ＤＳＴＧ。編隊を組んで次々と飛来するバルキリーの質感や、変形シーンが見事に再現されていたぞ。

もともと「マクロス」はアメリカでも大人気のアニメ。私財のほとんどを研究につぎ込んでいるマニアもいるというから、開発者の気合の入れようは想像に難くない。日本での発売は未定だけど、当然期待だね。

最強のマシンだから最強の『マクロス』を楽しんでもらえるよ

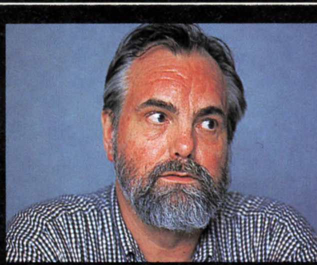
ゲームテック社開発部門副社長トム・ルータドール氏インタビュー



⬆『ロボテック』への反応に満面の笑顔のルータドール氏。

この作品は「マクロス・サーガ」のひとつとして見ているんだ。懐(ふところ)の深い作品だから自由なイメージでゲームを作っているよ。音楽のほうもアニメの「マクロス」をアレンジしているものもあるし、ボクらの会社の音楽監督がかなり入れ込んで作曲しているのもあるよ。彼も大好きだからね。

アナログスティックには非常に興味を持っているんだ。具体的なことはまだ言えないけど、ちょっと動かすとバルキリーの方向は変わらずに、射撃の向きだけ変わるとか、いろいろ考えられるね。



⬅「N64の開発は難しくない。ドリームチームの協力が万全だからね」と氏は自信満々。

N64は最強のハードだ。日本では他のハードでも「マクロス」が出るそうだけどボクらの『ロボテック』が最強の『マクロス』として楽しんでもらえるはずさ。

今日本の発売元と最終的な契約をつめているところなんだ。だから、もうすぐ日本のみんなにも『ロボテック』の日本発売をお知らせできる。開発も急ピッチで進んでいるから、ボクらの『マクロス』を期待して待っててくれていいよ。

NINTEND

E3電撃特報

E3会場で未知の31タイトルめをキャッチ！

DEAD AHEAD

N64	デッドアヘッド	発売日未定
	●発売元未定●AVG	価格未定

Ｅ３会場にて電撃はプレスリリースにも載っていない未知のタイトルをキャッチ！　その名も『デッドアヘッド』。今回はその設定資料を極秘公開！

『デッドアヘッド』はトミーブースで紹介されていたタイトル。今まで秘密裏に開発されていたが、Ｅ３で突然公開されたものだ。ジャンルはファイティングアドベンチャー。会場で動いていたビデオでは『Ｄの食卓』のような美しいＣＧシーンとＲＰＧ式の戦闘画面が公開され、ひときわ注目を浴びていた。プレイヤーはフィールド上にあるものをバトルや謎解きになどさまざまに使用できる、ということで『ゼルダ』のような楽しさを期待させる。早く詳細が知りたいところだね。





これが秘密資料だ！



Dead Ahead
The Game

DEAD AHEAD is the first true fighter/quest game being developed for the Nintendo 64. DEAD AHEAD will incorporate the smooth standards of today's next-generation fighting games in a unique quest format. By utilizing the N64's tremendous graphics power, we will create a seamless and explorable world. The player will, for example, be able to utilize items from his environment for use in combat as well as puzzle solving.

DEAD AHEAD's rich, varied design stems from international talent who hail from Japan, Australia, the United Kingdom, Silicon Valley and Los Angeles. The game will be released in late 1997 for the N64 with a subsequent PC release.

Steve Park
Production Designer

Steve Park, an accomplished automobile designer from Australia, has brought his unique design flair to the game. A prolific artist, Steve has truly captured the essence of each of DEAD AHEAD's "worlds." Steve is also production designer on OEC's LIGHTSPEED LIMITED WWW drama.

Dead Ahead
Key Facts

Financed by
Tomy Company LTD (Japan)

Created and Produced by
Optical Entertainment Company (US)

Programming by
Software Creations, Inc. (UK)

Model Design by
Rage Software Limited (UK)

Platform
Nintendo 64 and PC (1997)

Faran Thomason
Game Designer

Faran Thomason worked at Atari Corporation as designer/producer Atari Jaguar's "Mind Ripper," "Supercross 3D," "NBA Jam TE," and "Charles Barkley Basketball." Faran combines extensive production expertise with unparalleled industry knowledge. He is currently developing OEC's "Tipper" project and will develop other "event" products for OEC.

DEAD AHEAD

NINTENDO64

David Newman
Music Director

David Newman, for 10 years a leading film composer, is OEC's music and sound director. The son of nine-time Academy Award winning composer Alfred Newman, David has made his own mark scoring such films as "The Flintstones," "The Phantom," "Hoffa," and "Honeymoon in Vegas." David works in his own state-of-the-art digital facility and his musical expertise–acoustical as well as electronical–will enable OEC to produce groundbreaking scores.

Shinichiro Ohba
Character Designer

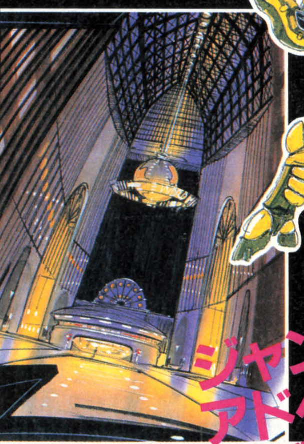
Shinichiro Ohba is an accomplished Japanese toy designer, recently employed by Tomy Company LTD. Ohba, working closely with the US design team, has created characters which will appeal to a worldwide market while maintaining a distinctly Japanese flavor.

Chris Young
Producer

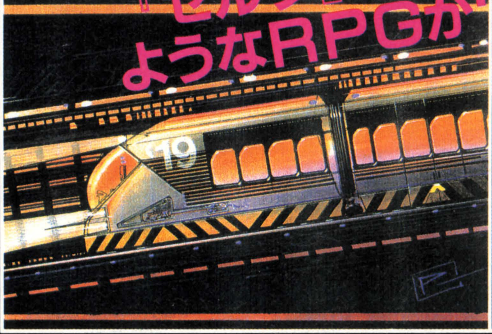
Chris Young is one of the founding creative forces behind Optical Entertainment Company. Chris has been a successful actor for the past decade–since he was in his early teens. He played the boy genius in "Max Headroom," starred in the ABC series, "Married People," and just completed a lead in the FOX pilot "Enemies." His movie roles include starring parts in "The Great Outdoors," "Book of Love," and "PCU." Chris is also the producer/director of OEC's young adult Web serial, "Stations."

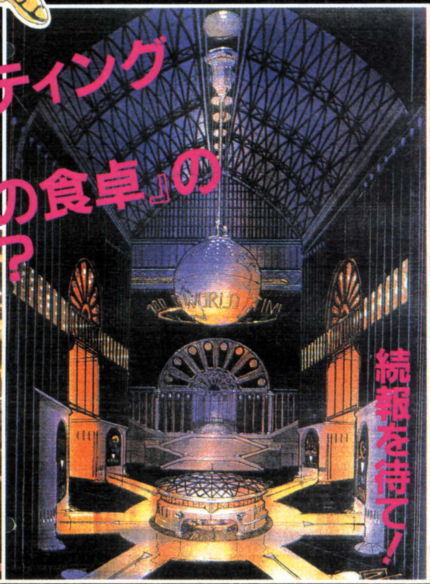
TOMY OE

⬅開発スタッフにはドリームチームや日本人の名もつらなり、完成への期待を高めている。



ジャンルはファイティングアドベンチャー
『ゼルダ』＋『Ｄの食卓』のようなＲＰＧか？



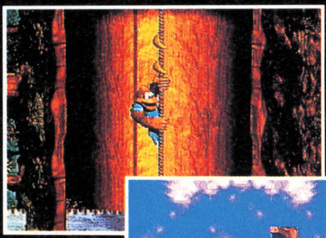


続報を待て！

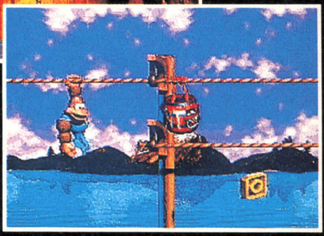
E3ブレイクタイム
N64以外の注目作は？

スーパーNES

スーパードンキーコング３

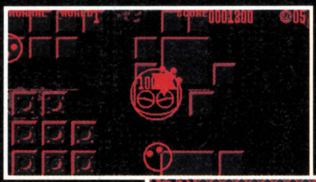


⬅世界的ヒットになったシリーズ３作めはディクシーが主人公。制作はおなじみのレア社。



➡米国の発売は今年の11月の予定。日本での発売はいつになるのかな。ちなみに価格は約70ドル。

バーチャルボーイ



バウンドハイ

⬅ボールを床に叩きつけて、床を消していく３ＤＡＣＴ。

ドラゴンホッパー



➡跳ねるドラゴンを操って、４つの精霊を集める３ＤＡＶＧ。

ゲームボーイポケットも出展されたぞ



➡見やすく、小さく、軽くなったＧＢポケットも米国で発売。日本発売は７月21日。単４電池２本で動く。

N64を全面にアピールしていたＥ３の任天堂だが、スーパーＮＥＳ、ＧＢ、ＶＢも元気だったぞ。気になる日本発売だが、『スーパードンキーコング３』、ＶＢの２本のソフトとも未定だ。また日本で大ヒット中の『パネルでポン』が『テトリスアタック』のタイトルで出展されていたぞ。

T&Eソフトのn64ソフト ついに画面写真公開!!



6面体を使った思考型PZG

Cu-On-Pa クオンパ

1996.6.23 NINTENDO64 日本襲来!

数々の名作ゴルフゲームを生んだT&Eソフトが、N64では心機一転、参入第1弾にパズルゲームを発表。キューブ（6面体）を使った今までにない形のパズルゲームとは？　今回、ついに画面写真が公開され、いよいよ全貌が明らかになる！

N64	Cu-On-Pa（クオンパ）	9月中旬発売予定
	●T&Eソフト●PZG●32M Ⓑ	価格未定

基本ルールは超シンプル



このゲームでは１面ずつ違う色がついたキューブ（６面体）が主役。キューブは色とりどりのカラーパネルで構成された平面の上に乗っている。これを、目標のパネルに向かって転がしていくのだが、このとき守らなくてはならないルールがある。転がしたときに上になるキューブの面と、キューブが重なったパネルの色が同じでなければならないのだ。この法則を守るためにはどの方向にキューブを回転させながら進めばいいのか？　それを考えるのが、『クオンパ』なのだ！

キューブがカラーパネルに重なると、上空に美しい光の筋が立ち上がり、カラーパネルが消去される。このときもちろん、カラーパネルとキューブの色は一致していなければならないので注意しよう。また、１つのパネルが消えたら、次はどう転がせばいいかすぐ考えなければならない。１つ１つの手は連動しているという点を忘れずに。

キューブの色とパネルの色を合わせよう

CHECK 1

４人まで名前登録が可能 ハイスコアを競え！

対戦はできないものの、このゲームは最大４人までの名前を登録し、ハイスコアやどこの面まで進んだかなどのデータをセーブすることができる。家族や友だちみんなで、ハイスコアを競ってみてはいかがかな？

CHECK 2

シンプルな操作系＋ウレシイ練習モード

操作系がシンプルで扱いやすい点にも注目。使うのはキューブを転がす十字キーのみで、片手で遊べるのだ。操作に慣れるためのプラクティス（練習）ステージもあり、マニュアルがなくてもＯＫ。

CHECK 3

N64の機能を生かしたグラフィックと演出

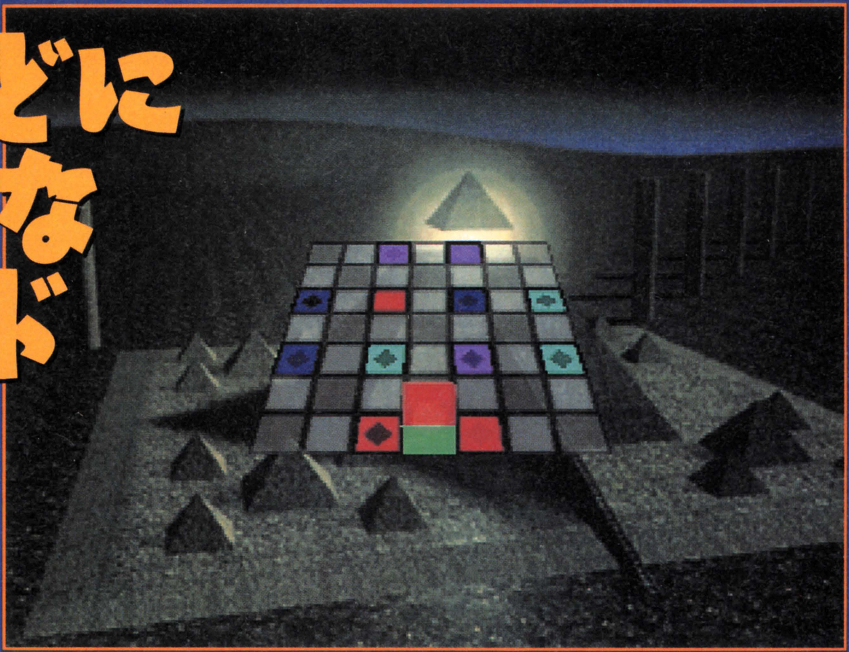
グラフィックや演出面も今までのパズルゲームとは違い、凝りに凝りまくった作りになっている。キューブが消えるときのハデなエフェクトや、細かく描き込まれた背景ＣＧはバツグンのデキ。



カラーパネルの中でも、消さなければならない目標パネルのことをライフパネルという。このライフパネルも普通のカラーパネルと同じ法則で消すことができる。１つのライフパネルを面の上から消すと、すぐに次のライフパネルが降ってきて、新たな目的地が与えられる。そしてすべてのライフパネルを消せば、ステージクリア！

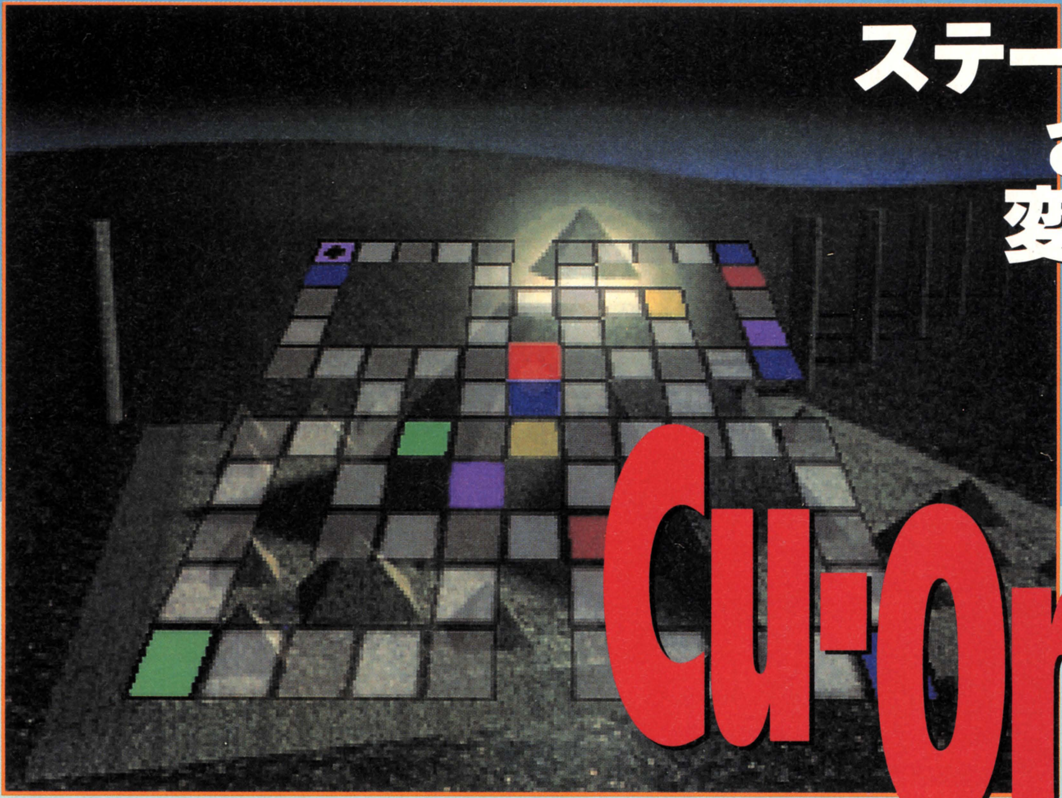
やり込むほどにハマる多彩なモード

キューブを転がしてカラーパネルを消していくという基本ルールをもとに、さまざまな遊び方のできる多彩なモードが顔をそろえる。
まずはノーマルモード。これは面ごとに取らなければならないライフパネルの数が決まっており、一定時間の間にそれをすべて取ればステージクリアになるというもの。1つライフパネルを取るごとに新しいライフパネルが現れ、目標値に達するまでひたすら取り続けていくのだ。面が進んでいくごとに取らなければならないパネルの数が増えたり、制限時間が短くなったりするらしい。どれだけ早くパネルを取れるか、思考速度がモノをいう！
もう1つはパズルモード。これはあらかじめおじゃまパネルやライフパネルが面に配置されていて、それを決められた手数内で取る、というもの。いわゆる詰め将棋に似たルールと考えるとわかりやすい。この2つのメインモード以外にも、いくつかのモードが付け加えられるらしい。どのモードもパネルが消えるときの演出は一見の価値ありの美しさ。シンプルだけど、一度遊んだらやめられなくなることウケアイなのだ。



ノーマルモード　決められた数のライフパネルを、制限時間内に取っていくというルール。すべてのライフパネルを取ったらステージクリア、次のステージへ進む。全100面。

パズルモード　あらかじめおじゃまパネルやライフパネルが配置されている。決まった手数内ですべてのライフパネルを取ればステージクリア。定石の使い方がカギ。全100面。



ステージの形もさまざまに変化する!!

⬅パズルモードでは面の形もいろいろ変化する。ただの正方形や長方形だけでなく、へんてこな形の面もたくさん用意されている。もちろん、面の形が複雑になればなるほどライフパネルが取りづらく、問題を解くのにかなり頭を使わなくてはならなくなるのだ。果たして、どんな難問・奇問が登場するのやら？

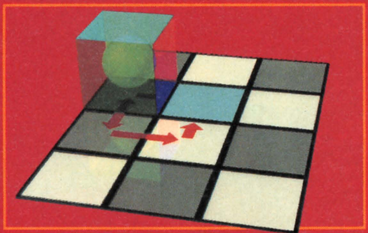
Cu-On-Pa

知的PZGを制するための5つの定石

キューブの色とパネルの色を合わせるてっとり早い方法は、いくつかのパターンを覚えてしまうことである。こういった配置のときはこう転がす、といったいくつかのパターンが頭に入っていれば、さまざまな状況で応用がきくはずだ。ここでは、『クオンパ』のいくつかのパターン（定石）を紹介する。頭の中でどう動くか、シミュレーションしてみよう。

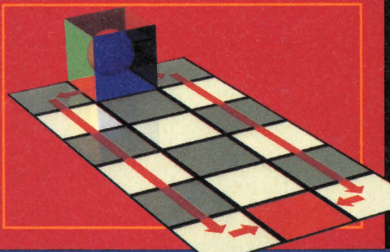
Pattern 1 U型

キューブの上面と隣のパネルが同じ色のとき、キューブをU型に動かすとパネルを消せる。



Pattern 2 壁型

同色のパネルが直線上にある場合、キューブをどちらかに倒してU型に動かすとパネルを消せる。

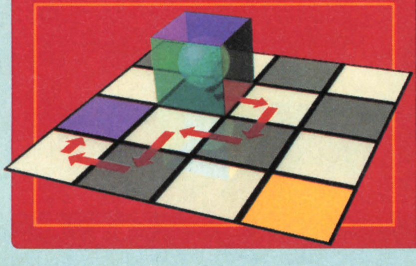




決められた手数内でパネルを消す

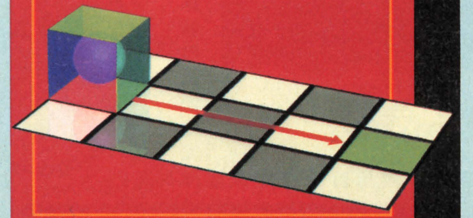
Pattern 3 ダブルU型

キューブの対角に同色のパネルがある場合はコレ。U型を2度繰り返すとパネルを消せる。



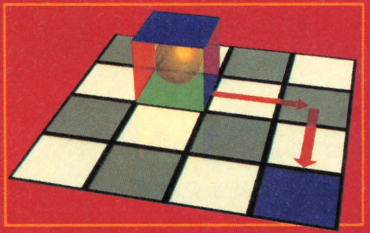
Pattern 4 直線型

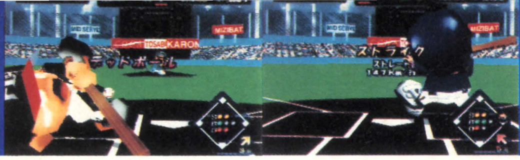
同色のパネルがキューブから3つ離れた同一直線上にある場合は、そのまま転がせばＯＫ！



Pattern 5 L型

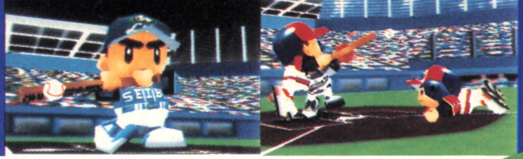
同色のパネルがキューブから1つ離れた対角上にあるときは、キューブをＬ型に動かせば消せる。





Batting!!

バッティング画面は、審判の目の位置から見た感じ。もう少し高い視点もあるぞ。



ピッチングやバッティングなど、すべての要素に3Dスティックの微妙な操作性が生かされた、まったく新しい感覚の野球ゲームが誕生！ ポリゴンで描いた選手と球場を見よ！ N64ならではの演出に驚け！



これがN64式野球ゲームだ!!

ポリゴンで描いた球場&選手

選手や球場など、すべてをポリゴンで描いている『キング』。いろんな視点でプレイしたり、とんでもない角度からリプレイを見たり、ということが簡単にできてしまうのだ。また、選手は2頭身でコミカルだけど、その動きは本当にリアルだ。



⬆ポリゴンで描いた美しい球場。この中で、ポリゴンの選手たちが動き回るのだ。

6つの視点でプレイ可能

なんとプレイ視点は6種類から選べる！ 6つの視点を使い比べて、キミがいちばん遊びやすい視点を選んでプレイできるのだ。

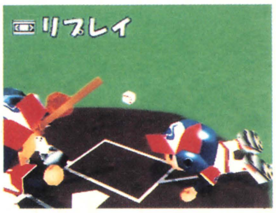
もちろんリプレイではより大胆な視点でプレイを見ることができる。スクイズ失敗のシーンを、3つの角度から見比べてみよう。



視点1 ⬆少し離れた場所から、場面全体を見ている。



視点2 ⬆見たいところをクローズアップ。迫力があるね。



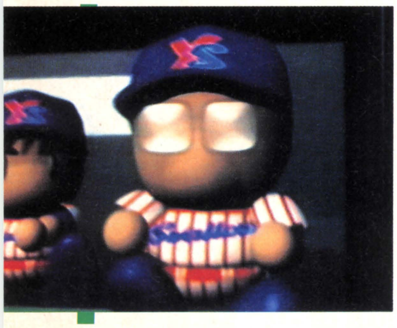
視点3 ⬆今度は上空から。まだまだいろんな視点がある。



⬆デッドボール！ 選手は、あまりの痛さに涙を流している。

N64の機能をフル活用した今までにない演出!

ホームランを打たれたらピッチャーがマウンド上で石化して、その後ガラガラと崩れ落ちる。こんな大げさな演出も、N64の機能を使うことで初めて可能になった。試合中のさまざまな場面に、それぞれコッた演出が用意されているぞ。





⬅たまらずベンチを出る監督。抗議か？ ピッチャー交代か？

⬆リプレイも演出のひとつ。こんな角度から見ることもできる。

超空間ナイター

プロ

1996.6.23 NINTENDO64 日本襲来!

 イラスト／鶴見としゆき



Play Ball!!

モード選択から始まる試合開始までの流れ。左から順番に見てね。





Pitching!!

3Dスティックを使ったピッチングって、いったいどんな感じなのかな？



3Dスティック使用の新感覚野球誕生!!





3Dスティックで強く弾くと強振、途中までで止めるとバント。3Dスティックを使ったバッティングは、こんな感じかな？

野球キング(仮)



N64	超空間ナイタープロ野球キング	秋発売予定
	●イマジニア●SPG	価格未定



Fielding!!

ファインプレーと、それぞれのプレーのリプレイを、迫力の角度からどうぞ。



電撃大調査

6月23日にN64は買える? サードパーティの新たな動きは?

N64発売まで待ったなし! でも買おうと思っているけど、予約は終わったし、どこへいったらいいの6月23日。そんなお嘆きの方に贈ります、N64大調査。サードパーティの新たな動きも追加して、お届けするぞ!

調査1 予約はしてないけど6月23日にN64は買える?



大型の量販店では予約完売が多い

まず最初にことわっておきたいのだが、この調査をしたのは6月5～6日の期間。まだ『スーパーマリオ64』の店頭体験も始まっていない時点だということをご了承願いたい。

まずはN64の予約状況。新しい販路として注目されたコンビニ販売だが、店舗によってすぐに完売したところと、1店舗の割り当て台数5台に満たないところ(特に地方)と、販売台数に差があったようだ。しかし6月に入ってから、各店舗の在庫調整があったようで、全体としてコンビニでのN64の販売は6月に入って少し伸びたようだ。



⬅コンビニではN64ソフトの予約販売が今後も続けられる。

さて一方のゲーム専門店や量販店でのN64の予約状況だが、おおむね好調で、特に大都市の大型量販店は入荷台数が少なかったとはいえ、6月23日の初回入荷分はすべて予約で埋まっているところが多い。

また比較的入荷台数の多かったチェーン店でも似たような状況で、6月23日分の店頭販売用に少しだけ残すのみというところが多く、予約はまずまずといったところか。

6/14体験『マリオ』でN64流動化の予感

では、実際に予約なしで6月23日店頭でN64は買えるのか? そんな質問を全国にチェーン店を展開する有力な玩具店や量販店に聞いてみたのが右の表。「予約完売済みで店頭分はなし」(首都圏の量販店)という店はあったが、一部の首都圏のチェーン店や地方のお店では、まだ不確定要素はあるものの、当日予約なしでN64は店頭で買えそうな感触だ。



⬅実際に『マリオ64』をプレイすることで購入意欲に火がつくかも!?

最初におことわりしたようにこの調査は6月上旬の調査。発売2週間前とはいっても、SFCのときのような盛り上がりはないし、まだNINTENDO64というハードに対する世間の認知度も定着してない時期。しかし、これからCMがバンバン入り、6月14日から店頭で『マリオ64』の体験プレイが始まる。今回の調査でも実際に『マリオ64』をプレイしたお店の人の評価はとても高く「駆け込み予約がかなりありそう」(地方のチェーン店)という声もある。

店頭体験『マリオ64』が6月23日にN64を買えるかどうかのカギを握りそうだが、初日売り切れの場合は次の入荷日28日を待つしかなさそう。

N64を入手するための業態別傾向と対策

入手場所&入手方法	傾向と対策
コンビニ	すでに予約は終了(店頭販売はない)。次のN64ソフトの予約に活用したい。また7月10日までゲームボーイポケットの予約販売が行われている。
ゲーム専門店	店によっては予約した人に限って値引きをしているところがある。発売日直前まで予約を受け付けているお店もかなりある。地方の大型店が狙いめ。
デパート玩具売場	多くが任天堂エンターテイメントショップ加盟店のため、『マリオ64』の体験台が置いてある。プレイしてから買えるのが強み。
量販店	お店によって入荷台数に格差があり、予約で完売しているところもある。当日お店で買うなら、早めに行ったほうがいい。
プレゼントでゲット!	東芝エアコンを買うと抽選で700名(7月15日まで)、ファンタの応募シールで毎月150名(場所によって応募期間が違う)などのプレゼントにも注目したい。

6月23日、N64は店頭で買えますか?

店名 (都道府県名)	N64入荷台数(初回と2回め)	予約状況	値引きは?	当日買えますか?&『マリオ64』をプレイしてみて一言!
Aチェーン店本部 (北海道)	数百台(初回)	良くも悪くもない	定価	予約だけで完売を目指すので、店頭では難しいかも。『マリオ64』はいい感じでした。ACT系はいぜん任天堂の天下ですね。
Bチェーン店本部 (東京都)	400台くらい(初回)	100台強	しばらくは定価	6月のCMが入ってから、予約が少し増えました。当日は何ともいえません。『マリオ64』は悪くないデキでした。
C量販店 (東京都)	???	好調	状況に応じて値引き	当日店頭販売分はほんの少ししか残していません。早めに来店してください。『マリオ64』は実際触って、評価が高くなりました。
D量販店 (東京都)	???	予約完売	定価	入荷分はすべて現時点で予約完売済みです。当日店頭販売分はありません。
E量販店 (東京都)	300台(初回)	予約完売	若干の値引きをする	入荷台数は少なかったので、すぐに完売しました。当日店頭販売はありません。
Fチェーン店本部 (埼玉県)	???	800台くらい	予約の人にだけ少し値引き	この時点ではわかりませんが、当日の店頭販売は難しそうです。予約をおすすめします。『マリオ64』は操作が少し簡単になったね。
Gチェーン店本部 (埼玉県)	1000台くらい(初回)	半分くらい	定価	お客さんの反応はそこそこ。当日は並ぶことなく買えると思います。盛り上がりしだいですが、1日でハケないのではないかな。
Hチェーン店本部 (愛知県)	1000台/1000台	最近始めたのでまだ不明	定価	当日買えそうです。『マリオ64』のデキはとてもいい。ただ爆発的に売れるには時間がかかりそう。うちの従業員でも様子見。
Iチェーン店本部 (愛知県)	2800台(2回合わせて)	80%以上	定価	初回入荷はもう予約完売、2回めも残り少ない。20歳以上の方が多かった印象です。『マリオ64』は感服させられました。
J量販店 (大阪府)	???	数十台	定価	動きは低調。当日でも買えます。
Kチェーン店本部 (大阪府)	ン数百台(初回)	初回8割、2回め4割	定価	予約優先なので、当日は難しそう。次の入荷日6月28日まで待っていただくことになるでしょう。
Lチェーン店本部 (岡山県)	???	まあまあ	定価	当日買えるかどうか今の時点でわかりません。予約をしてくださいというしかありません。『マリオ64』は素晴らしいデキです。
Mチェーン店本部 (岡山県)	500〜600台(初回)	30%くらい	ハード¥24,800 ソフト ¥9,300	当日分は予約の状況しだい。お客さんは好きなタイトルが出たら買うという反応が多い。『マリオ64』は完璧に近い、素晴らしい。
Nチェーン店本部 (広島県)	4,000台(2回合わせて)	2,100台くらい	定価	2回め分も含めほぼ完売。店によって買えるところもあるかも。お客さんの反応はよかったが、年齢層が高いと思った。
Oチェーン店本部 (広島県)	???	かなり好調	基本的に定価	予約完売になりそうです。一般ユーザーがどれだけ盛り上がるかがカギだと思う。クリスマスまでの長期間で商売を考えてます。
Pチェーン店本部 (熊本県)	不明	まあまあ	定価	スーパーファミコンのときのような勢いはありません。当日買えると思います。『マリオ64』は万人向きに作られている良い作品です。

※この調査は6月5日〜6日に行ったものです。

調査2 メーカーアンケート調査でわかった!! N64参入サードパーティは25社 10社が来年3月までの発売を予定

いよいよ動き出すN64。しかし、任天堂以外のメーカー（サードパーティ）がどういう動きを見せるのか、まだまだ不透明な部分が多い。そこで本誌では、創刊号（前々号）に続いて各メーカーに対する大規模アンケートと追跡調査を実施した。その結果、新たに13社の参入メーカーと、今期中（来年3月まで）に発売されるソフトの具体的な姿が判明した!!

■ 参入しているメーカー

メーカー名	開発状況
アテナ	開発中
アトラス	ノーコメント
EAV	開発中
イマジニア	開発中
エニックス	開発中
エポック社	開発中
カルチャーブレーン	企画段階
クエスト	企画段階
ケムコ	開発中
コナミ	開発中
サミー	企画段階
J・ウイング	企画段階
セタ	開発中
タカラ	開発中
チュンソフト	企画段階
T&Eソフト	開発中
テクモ	企画段階
日本システムサプライ	開発中
パック・イン・ビデオ	開発中
ハドソン	開発中
バンダイ	開発中
バンプレスト	企画段階
ビデオシステム	開発中
ヒューマン	開発中
やのまん	何も進んでいない

■ 参入を予定しているメーカー

メーカー名	開発状況
アクレイムジャパン	ノーコメント
カプコン	企画段階
光栄	企画段階
ココナッツジャパン	企画段階
トミー	ノーコメント
ナグザット	何も進んでいない
ビスコ	企画段階
ビック東海	企画段階
ワープ	ノーコメント

コナミ

3月までの発売予定本数?本



コナミ 業務本部 永田 昭彦氏

コナミは、年末から来春にかけて5作品を発売するという。発表されたのは「サッカー」「野球」「ゴルフ」などのSPGの他、「麻雀」「ゴエモン・アドベンチャー」といった、コナミ作品で定番化しているジャンル。詳しくはP.8～9のインタビューで。

セタ

3月までの発売予定本数2～3本

本体同時ソフト『最強羽生将棋』を発売するセタの今後は、「年末から来春にかけて、あと2～3タイトルくらい発売したいですね」（広報・石山氏）とのこと。新作の情報は、秋ごろには公開できる予定らしい。まだまだ目の離せない有力メーカーなのだ。



⬅N64本体同時発売の『最強羽生将棋』。強くて速いぞ!

ハドソン

3月までの発売予定本数?本



ハドソン 同(宣伝) 中山 晃氏

『金田一少年の事件簿』に加え、『ボンバーマン64(仮)』、『スーパーパワーリーグ64(仮)』の2タイトルが発表になった。その他にも、「現在2桁近くの開発ラインが進行中」とのこと。夏ごろには、これら大量のN64ソフトが発表になる見通しだ。詳しくはP.9参照。

エニックス

3月までの発売予定本数2本

SFCと同様に、N64でも任天堂陣営の中核を担うとみられるサードパーティの筆頭エニックス。現在3本のN64ソフトを開発中で、そのうち2本が年内に発売される予定だ。第1弾ソフトの『ワンダープロジェクトJ』の続編は、近々発表予定だ。



⬅SFC『ワンダープロジェクトJ』。この続編がN64で出る。

ケムコ

3月までの発売予定本数2本

本誌7月号で電撃発表された『ブレードアンド バレル』。もちろん今号でも新情報（P.10～11参照）をお届けしているが、「もう1本、来春くらいに発売したい。ジャンルはレースゲームかな」（ファミリーソフト事業部・平下氏）とも。う～ん、気になる。



⬅N64ならではのグラフィックに圧倒される『ブレード～』。

調査3 電撃読者アンケート結果!! N64で期待している ソフト&メーカー

本誌では、創刊号の読者アンケートにおいて、読者がN64に何を期待しているのかを調査した。調査項目は、「読者はN64でどんなソフトを遊んでみたいのか」、「読者はどのメーカーにもっとも期待しているのか」の2点である。右の結果のとおり、やはりというべきか、SFCでの主要タイトル、主要メーカーへの期待度が高いことがわかった。これは、SFC並みのソフトの充実を願う読者の気持ちが、こうした結果に表れたと考えられる。

■ N64で発売してほしいソフト

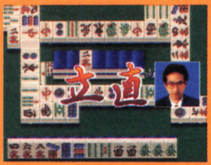
N64で遊んでみたいソフト第1位には、『Ⅵ』の記憶も新しい「ドラゴンクエスト」が輝いた。上位につけたものはいずれも、SFCでの名作シリーズであり、それもRPGやS・RPGが多い。PSの『鉄拳』やSSの『バーチャファイター』のような3D格闘ゲームを期待する声も、第4位に入っている。

1. ドラゴンクエストの新作
2. ファイナルファンタジーの新作
3. オウガバトルの新作
4. すごい対戦格闘ゲーム
5. ファイアーエムブレムの新作

アテナ

3月までの発売予定本数１本

古くからのアーケードゲームのメーカーであるアテナは、今年中にN64ソフト１本の発売を目指している。まだまだ発表できる段階ではないようだが、なんと、麻雀ゲームを開発しているそうだ。麻雀ゲームの一番乗りは、コナミかアテナか？



⬅アテナの麻雀といえば、SFC『プロ麻雀 極』が有名。

イマジニア

3月までの発売予定本数３本

早々に3作品の発売を発表したイマジニア。今回、画面が公開された『プロ野球キング』(P.72～73参照)以外の進行状況はというと、「秋には情報の公開ができるでしょう」(広報チーム・桜井氏)と。「サッカー」も桜井氏絶賛のデキらしいぞ。早く見たい！



⬅『プロ野球キング』は、N64の3Dスティックが生かされる。

EAV

3月までの発売予定本数１本



EAV マーケティング部 平井健雄氏

発売を予定している１本はサッカーゲーム。「米国エレクトロニック・アーツが開発しているN64ソフト『ＦＩＦＡサッカー』をベースに、Ｊリーグのデータを採用した〝Ｊリーグもの〟になる予定。夏には正式な発表もあるようなので、楽しみに待っていよう。

エポック社

3月までの発売予定本数１本

来年の新春に発売予定なのが『ドラえもん(仮)』。のび太やスネ夫がポリゴンになって、3D空間を自由に動き回る『マリオ64』のような魅力的なACTである。4人までの交代プレイが可能で、幅広い年齢層を狙うこの１本、来月号で詳報する予定だ。



⬅SFC『ドラえもん4』。N64では3D空間に広がる。

T&Eソフト

3月までの発売予定本数２本

サードパーティの発売では、2番めのソフトになりそうな『クオンパ』(P.68～71参照)。開発も佳境に入り、「3月までにもう1本発売したいですが、今は『クオンパ』だけに集中しています」(営業部・吉川氏)という。2本めは、ゴルフゲームですか？



⬅シンプルな操作とルールが魅力のN64のPZG『クオンパ』。

■ N64で期待するメーカー

エニックスが任天堂を抑えて第１位になり、二冠を制した。第3位のスクウェアはしかし、N64への参入は未定で、開発も進んでいないとのこと。第5位に入ったナムコも、残念ながらN64に関しては「ノーコメント」との回答を出してきている。

1	エニックス	28.0%
2	任天堂	25.0%
3	スクウェア	8.7%
4	チュンソフト	6.3%
5	ナムコ	6.0%

人気抜群!! エニックスからのコメント

「期待のメーカー第１位」、誠にありがとうございます。エニックスでは、すでにN64向けに数タイトルの制作が進行しており、今回の大きな期待に必ずそえるゲームだと確信しています。これからも応援をよろしくお願いいたします。

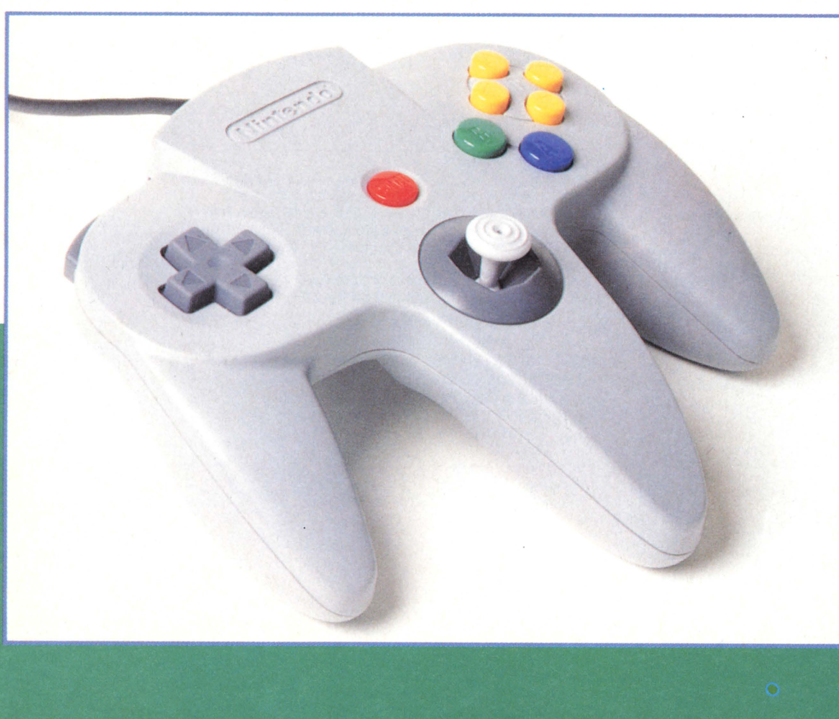
ソフトウェア企画部長
本多圭司

INSIDE OF NINTENDO64

僕が知っているNINTENDO64

ゲーム会社社長の独占告白手記

連載第3回



なぜN64はインターフェイスにこだわったのか？

かれこれ家庭用テレビゲームの歴史は、10年以上の歳月を重ねてきました。その間にＣＰＵや記憶装置は、何百…何千…何万倍にも進化した。ではインターフェイス（入力装置）はどうだったかといえば、ボタンの数は増えたけど本質は変わっていないんですね。ゲーム機にとって、とても大切な装置なのに、インターフェイスの進化は立ち遅れてきた。Ｎ64はその遅れを、自然な発想で取り戻そうとしたマシンなんです。

500馬力のエンジンを積んだクルマに、自転車のタイヤは似合わない。分量のバランスを欠いた材料からは、おいしい料理はつくれない。それと同じで、ＣＰＵや記憶装置や画像処理能力が進歩しても、インターフェイスが進歩しなくては、良いゲーム機は生まれないのだと思います。

その解答が3Ｄスティックだった？

ゲームのＣＧは平面から立体になった。３ＤＣＧ――奥行きのある映像を操作するには、３Ｄスティックほど素敵な装置はないと思います。だって立体的な画面がそこにあるなら「あっち」「こっち」を指令できる装置が、どうしても必要になりますよね。

キャラクターとの一体感。あの気持ちいい感覚は「上下左右」の発想でつくられた十字キーでは味わえませんから。

アナログ入力とはどういう意味なのか？

もちろんＮ64はコンピュータですから、信号はデジタルで処理しています。けど入力のしかたが人間の指の動きのように〝アナログ的〟なんですね。

今までのデジタルのコントローラは、スイッチのオンとオフだけでしか、プレイヤーの入力を受けつけなかった。従来の十字キーは上下左右とそれぞれの斜め……プラス未入力の状態を加えて９種類しか、信号を入力できないのです。けどＮ64は違う。３Ｄスティックは、ものすごく微妙な指の動きにまで対応できるようになっています。その繊細さは、従来の十字キーの比じゃない。

3Dスティックが生み出す新しいゲーム世界

INSIDE OF NINTENDO 64 具体的に説明するとどういうことなのか？

3Dスティックは横に256ドット、縦に256ドット動くように設計されています。まず256×256の正方形をイメージしてください。ただし3Dスティックは円を描くように動くので、四隅に信号を入力することはできない。逆の言い方をすると、256ドット×256ドットの正方形にちょうどすっぽりおさまる円を描いた範囲の信号が入力できるのですね(@参照)。

では、その範囲を計算してみましょう。256×256×3.14(円周率)÷4＝51445。

3Dスティックは51445種類の信号を入力していることになります。従来の十字キーは9種類だった。3Dスティックは51445種類の信号を入力できる。このように入力信号を限りなく細かくして〝アナログ的に〟処理しようとしたのが3Dスティックの技術的な特徴なんです。

図ⓐ



INSIDE OF NINTENDO 64 3Dとはいっても、平面の円が信号を受けつけている？

そうです。ただしこれまでの十字キーと決定的に違うのは、入力の速さまで計算しているということです。スティックが傾くスピードまでも、N64のCPUは計算してるんですね。

ですから同じ「スティックを前に倒す」という操作でも、倒す時の速さが違えば映像の動きも違ってきます。「ダッシュする」場合もあれば、「そろりそろりと歩く」場合もある。インターフェイスに時間の概念が入っているんですね。

このような3Dスティックの特徴を生かすと、ゲームのいろいろな場面に応用ができます。特に人間のカラダの動きがストレートに表れるスポーツゲームは、グッと楽しくなるでしょうね。野球のバッティング、ゴルフのパット、バスケットボールの3点シュート……。サッカーでいえば、ラモスがときおり見せてくれるキーパーの頭を越えるキックとか。

まだ実験が始まったばかり。3Dスティックの使い道は、これからもっと広がっていくでしょう。

INSIDE OF NINTENDO 64 いよいよN64発売ですが『スーパーマリオ64』の見どころは？

暖かい、そして人間がスッととけ込めるやさしさがあるところです。

今までのポリゴンを使ったゲームは、無機質で冷たい印象を与えてしまっていた。けど『スーパーマリオ64』は違います。他のポリゴンゲームをあのゲームは世界観で圧倒してます。

3Dスティックで、自由に映像を操作する素晴らしさをN64で体験してみてください。


株式会社セタ社長
富士本 淳

KEY POINT

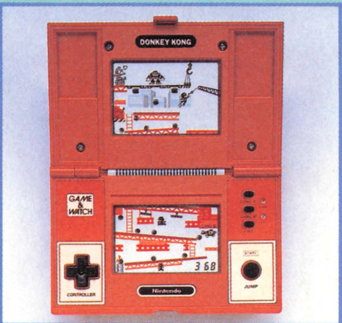
- ●インターフェイスが変わらないとゲームソフトも変わらない。
- ●3Dスティックは立体映像を操作するのにふさわしい。
- ●3Dスティックは人間のカラダの動きを〝アナログ的〟に伝えることができる。

ジョイスティックから十字キー、そして3Dスティックに

FCやSFCに使われている十字キー。あって当たり前になってしまっている部分だけれど、いったい誰が発明したんだろう？

実は、これは任天堂の横井氏が1982年に考案したモノ。業務用の『ドンキーコング』を、ゲームウォッチの薄い本体に組み込むために作ったという。当初は小さな突起を指先で操作するという方法も考えたというが、どこに入力しているかわかりにくいため、上下左右がはっきりしている十字型スイッチができ上がったのだ。それから14年、ハードは8ビット、16ビット、32ビットへと進歩した。しかし十字キーは、64ビットマシンでようやく3Dスティックへと進化したのだ。


⬆任天堂の開発第1部部長の横井軍平氏。VBのコントローラの考案者でもある。



⬆ゲームウォッチの『ドンキーコング』が十字キーの始まり。懐かしい！



ゲーム新時代到来!! キミならどうする!?
ゲームの王様スペシャル
3大ゲームマシン
~どれが買いか一?~
大激突!
N64
スーパーマリオ64
パイロットウイングス64
SS
ナイツ バーチャファイターキッズ
サターンボンバーマン
SFCもあるよ
ファイアーエムブレム 聖戦の系譜
大貝獣物語II/スターオーシャン
別冊付録
新しいTVゲーム時代のぶっちぎりソフトがこれでバッチリ!!
スーパーマリオ64大百科その1
PS
ファイナルファンタジーVII
TOBAL NO.1
ちょっとムフフな袋とじ
ゲームDEデート
「ときメモ」「同級生」から
あぶないHソフトまで大研究!!
月刊
でんげきしょうねん
電撃少年
7月号
6月15日発売
特別定価500円
イラスト/みづの剣士 Ⓒ SEGA ENTERPRISES,LTD.1996 Ⓒ 1996 NINTENDO
Ⓒ スクウェア キャラクター/野村哲也
電撃少年の最強コミックス
ジョカとフーギの兄弟愛が聖痕バトルを制する!?
電撃コミックス(B6判)
新・聖痕のジョカ①
原作/大塚英志 作画/相川有
7月10日発売!!
予価560円
電撃コミックスEX(A5判) 聖痕のジョカ①~⑤ 絶賛発売中!
原作/大塚英志 作画/相川有
定価各950円
ラジオドラマ放送中!
S-neryのジョカ・ラジ
TBSラジオ
毎週水曜日24:30~25:00
ドラマCD 7月10日発売!!(発売・販売:東芝EMI)
「聖痕のジョカVol.1~ブランク・ルーンの章~」(3000円)
主題歌シングルも同時発売!!(1000円)
~ドラマCD&コミックス同時発売合同プレゼント!~
詳しくはCD、コミックスの帯に記載してある応募要項をご覧下さい。
サイバー・ウェポン日本上陸!
アジアNO.1 オールカラー格闘コミック
電撃コミックスEX
超神Z①
司徒劍僑
絶賛発売中
定価980円
※価格はすべて税込みです
発行●メディアワークス 発売●主婦の友社
お問い合せ▶03・5280・7550(主婦の友社営業部)
内容に関するご質問▶03・5281・5213(メディアワークスコミック編集部)

今、新しい旅の扉が開く!!

電撃文庫の最新刊　好評発売中!



新フォーチュン・クエスト③ 偽りの王女

Fortune Quest

深沢美潮　イラスト／迎 夏生　定価560円

ついにでたっ!
人気シリーズ最新刊!

果たしてどうなる
大借金! 返却期限
までの1週間で、
なんとかなるのか…?



プレイステーション用ソフト　発売／メディアワークス
新フォーチュン・クエスト 食卓の騎士たち
スペシャル版：価格6,800円（税別）
通常版：価格5,800円（税別）
6月21日発売予定!
©深沢美潮（Wiz）／迎 夏生／メディアワークス

7月10日発売! 電撃攻略王
「新フォーチュン・クエスト 食卓の騎士たち 公式完全攻略ガイド」 予価1,200円

好評発売中! 新フォーチュン・クエスト①② 定価各600円

「フォーチュン・クッキー」にてラジオドラマ好評放送中!
TBSラジオ、琉球放送 毎週火曜日24:00～24:30

神王バルバスが復活!?
待望の下巻登場!

神王伝説 クリスタニア Crystania〈下〉

著／白井 英　原作／水野 良
イラスト／宝谷幸稔　定価520円



好評発売中!

神王伝説クリスタニア〈上〉
著／白井 英　原作／水野 良　イラスト／宝谷幸稔　定価520円
漂流伝説クリスタニア①～④
水野 良　イラスト／うるし原智志　定価①540円②③各520円④500円
はじまりの冒険者たち　レジェンド・オブ・クリスタニア
著／河添省吾　原作／水野 良　イラスト／宝谷幸稔 牧野 円　定価640円
クリスタニア　封印伝説序章
水野 良ほか　イラスト／恩田尚之　定価520円

ビデオ好評発売中!
「はじまりの冒険者たち
レジェンド・オブ・クリスタニア」
価格5,800円（税別）
●90秒の未公開映像を含めた特別編集版!
●OVAも秋から発売開始!
発売：東映ビデオ　角川書店

超科学を封印する
狂科学の狩人登場!
小畑 健、渾身の
イラストも必見!



狂科学ハンター REI

中里融司　イラスト／小畑 健
定価520円

電撃ゲーム文庫
D&D®ゲームシナリオ③

ナイツ・ダーク・テラー
―黒い夜の恐怖―



TSR,Inc.／編　訳・構成／安田 均&
グループSNE　イラスト／中沢一登、
牧野 円、鷹野 嶺　定価980円

好評発売中! D&D®ゲームシナリオ①②
定価①720円②760円



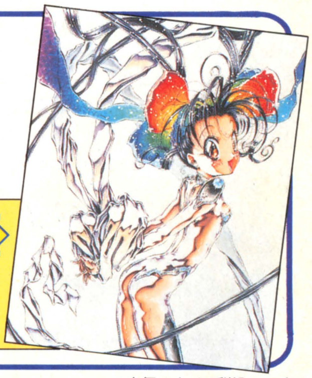
シリーズ最高潮! 最新情報をチェックせよ!

汎銀河崩壊す! どうするオーキ!?

五霊闘士オーキ伝④
護法剣士閃翔!

土門弘幸　イラスト／よしみる　定価560円

好評発売中!
五霊闘士オーキ伝①～③
定価①540円 ②520円 ③560円



好評発売中!
ドラマCD①② 価格各2,800円（税込）
発売：メディアレモラス
③7月19日発売!

ラジオドラマ好評放映中!
『電撃大賞　五霊闘士オーキ伝』
文化放送 毎週土曜日26:00～26:30
ラジオ大阪 毎週日曜日26:00～26:30

好評発売中! 電撃コミックス
五霊闘士オーキ伝①
よしみる徳隆　原案／土門弘幸
定価560円
「月刊電撃コミック ガオ!」で好評連載中!

※定価はすべて税込みです

発行●メディアワークス　発売●主婦の友社
お問い合せ▶03・5280・7550（主婦の友社営業部）
内容に関するご質問▶03・5281・5207（メディアワークス書籍編集部）



あらすじ 水滸伝の世界で死亡し、行方不明になってしまったキズナを追って、みさおは古代中国へ転生した。そこでみさおは宋の皇帝・徽宗に道教の最高神の１人、九天玄女として認められ、この世界のキズナが首領をつとめる極道集団・梁山泊の平定に向かうことになる。みさおの背後では魂玉をめぐる陰謀がうごめき始めていた。



★この物語はフィクションです。実在の人物・団体・事件などには、いっさいの関係はありません。


ざっぷ～ん
キズナちゃん
ごめぇん！
……
こんなことに
なるんやったら
もっと
早いうちに…
ぶくぶく
キズナちゃんに
見せてあげるん
やったわ!!
ぶく
ぶく
ぶく
さあさあ
九天玄女様
お召しかえの
準備を！


キラ
キラ
キラ
ご用意しました お着物には 周辺各国の 宝石や秘宝…
純金・純銀を 惜しげもなく 使用して ございます
さすがわ 仙女様
う美しい
おぉ
いかがでしょうか 九天玄女様？
おぉ
知らんうちに なんかウチ…
ホントに 神様に まつりあげ られてるわ…
……
身体が自由に 動かへん…
お重い…
ギシ
ギク
こ… これは！



いちおう皇帝はんの顔を立てようとは思ったんやけど…
ごめんね！
もっ もしや九天玄女様
お着物がお気に召しませんでしたか？
着てるもんが変わっても中身が変わるワケやないし…
綺麗も汚いも関係ないんやから…
どうせなら動きやすい方がええわ!!
仙女様の考えられることは凡人にはわかりかねますな
城1つ分にも匹敵する高価な御衣装を……
ヒソ
ヒソ
ヒソ
!!


だから
お前たちは
愚かだと
いうのだ!!
綺麗とか
汚いとか
いう感覚は
人間が考えた
結果に過ぎず!
この
自然界には
そんな概念は
存在しない!!
綺麗・汚い
高い・安い
などという
ものは……
しょせん人間の
先入観に過ぎない
ということを
たったあれだけの
言葉にて
われわれにお示しに
なったのが
わからぬのか!!
さすがは
道教最高神の1人
九天玄女様!!
私は目からウロコが落ちました
トホホ


ザザザ
んー
やっぱり両足で立って自由に動き回れるのって
最高やん！
港が見えて来たぞー！
身体が不自由なんはもうええわ…
カチッ




な 何なんよ
……


いったい何が…どないしてん!?
ボロッ
…これはやはり…
魔獣伝説にある前兆の疫病なのか!?



※正当な皇帝の後継者である証明となる印鑑


この国を初めて統一した秦の始皇帝は
私と同じ熱心な黄老思想※の信者として知られ…
※道教の別称
他の宗教の僧侶や学者たちを抹殺したり
国中の経典や書物を集めて焼き払うなど…
過激な弾圧を加えた皇帝として知られています
教科書でいう「焚書坑儒」ってやつね……
彼は晩年にこの大陸はおろか遠く南蛮や東の島々に至る
膨大な地域に使いを出し…
伝説の不老不死の薬を探し求めていました!!
そして始皇帝は腹心の徐福という名の男が
東の島国へと旅に出て…


現在の倭の国にあった邪馬台国という国の女王から
不死の薬の製法を手に入れたというのです
う うさんくさ〜っ!
ところが彼が数十年の後に帰国したときには
始皇帝はすでに亡くなっており
このため徐福は霊山として名高い竜虎山にこもってしまい……
その地に氷づけにされた108つの魔獣の死骸から
さまざまな仙薬を作り出したという伝説が代々皇帝に伝えられているのです
あちゃ〜〜〜 秦が滅びたのが紀元前200年ごろ…ってことは今が北宋の末期だから……
1300年以上も昔の話やんか!



始皇帝の死後……
歴代の皇帝たちはこぞってその秘薬を手に入れようと兵を出しました
しかしそのたび兵はみな殺しにされ…
ちまたには見たこともない疫病がはやり…
人々が魔獣と化したというのです!!
ちょ ちょっと待ってよ!
それじゃこの惨劇の原因は伝染病ってことやないの!
?!
卑弥呼がどうこういううさんくさい話はともかく……
考えられるのは天然痘…黄熱病…黒死病……!


皇帝はん！
部下たちを集めて
船に積んである
清潔な布地で
鼻と口を
覆わせて！
最悪
空気感染する
ウチの知らない
伝染病の
可能性も
あるわ!!
それと
都から運んできた
食料と水以外は
絶対に
口にしないこと！
ビク!!
ケガにも
気をつけさせて！
特にネズミや蚊にも
かまれないように
徹底させて！
この村も
急いで
燃やすんよ!!
108つの魔獣!?
そんなことさせる
わけにはいかんらぁ〜!!


き　きさまは
梁山泊の
破戒僧…
花和尚の
魯智深!!
この仏さんたちは
1人ずつ
功徳をほどこした
うえれ…
拙僧がていねいに
埋葬させて
もらう!
それとわれらが
大義の
ためにも…


皇帝様にはここで死んでもらうっぽー!!
黒旋風・李逵もいるのか
魯智深と李逵っていったらたしか梁山泊でも1、2を争う
悪質な腕力バカじゃない!!


板斧黒旋風!!
ざわ
ざわ


何をしている!!
皇帝と九天玄女様をお守りしろ!!
めんろくさいから
まとめて成敗
しちゃるるるーっ!!
おおーっと
動くらよーっ!



百花鳥
斉天大聖棍


ひっ


なんなのよ この怪物じみた 強さは？
すっ すごい
思っても みなかった ろーっ!!
宋江の アニキを 探しに来て
まさか皇帝を 殺れる機会に めぐり あえるとは


どうやら残りはお前たち3人らけのようらな…
双鞭の呼延灼!!
きさまらにはこのおふた方は…
殺させはせん!!
お前のあだ名の由来となった八稜銅鞭で…
はたしてこの※62斤の鉄禅杖を
受けることができるらか?

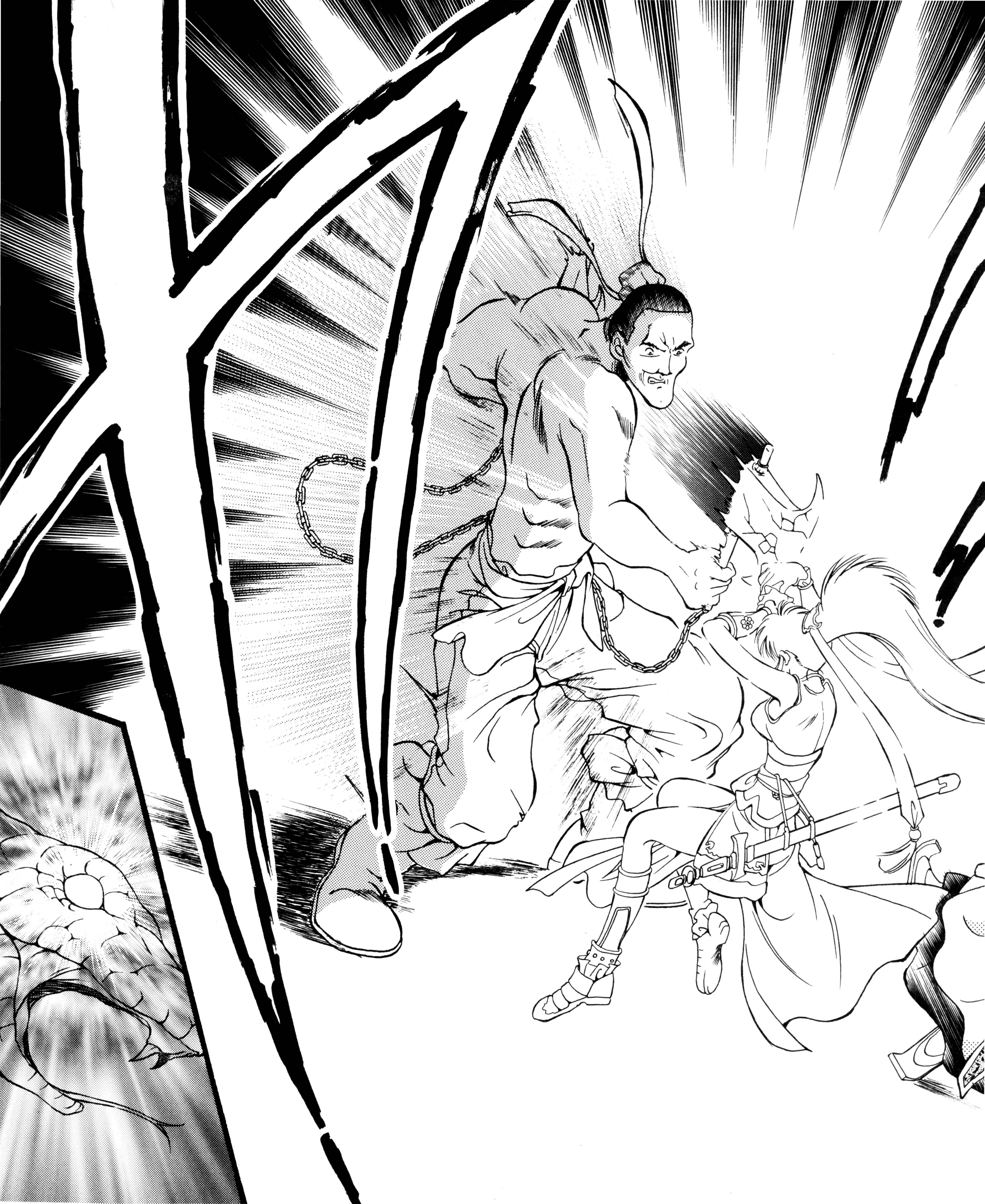
※約40キログラム




し　仕込み
鉄砲!!


いっ…
痛いりゃないかぁぁーっ!!
ぜっ　ぜんぜん効いてないやんかーっ！
OH MY GOD!


板斧
黒旋――風!
いつの間に!?






ひかえ〜
ひかえ〜
こちらにおわす御方をどなたと心得る！
道教世界の最高神西王母様の転生された軍神として名高い
九天玄女様なるぞ
ぱっ
ギョッ！
オロッ


へへえーーーえっ!!
またこのパターンですか…
ポリポリ
えーい頭が高いひかえおろう!
その守り神をー襲ったとあっちゃアニキに顔向けができないー
うら〜
九天玄女様といえば…宋江のアニキの守り神じゃありませんか!!
さっきあんたたち宋江様を探しているっていってたわよね
-それよ!
どうかスッパリと殺しちまっておくんなさい……
ハハハー!


わしらの仲間の九紋竜・史進がこの先の朴都の町でアニキを見つけたっていうから……
はっ！
宋江アニキが梁山泊を出てからもう3か月
コクコク
あんたたちの命はこのウチがあずかった！
ウチらをキリキリそこまで案内したってや!!
………
キズナちゃん
もうすぐ行くわ
待っててね!!
SAVE:DATA3 天狐星 花和尚・魯智深
NEXT AD 1124. BOKUTO
SAVE
忘れてた？こいつらアホやったワ…
朴都は〜こっち!!
あぶ
いいや! コッチら〜



そして…愛の終焉（おわり）編

彼は信じていた。きっと彼女は生きていると…。
彼は信じていた。かならず再び逢えるものと…。
そして、その願いは天に通じる。
長く激しい戦いを終えたとき、
奇跡のごとく彼女が現れたのだ。
しかし、
それは刹那（せつな）の出来事であった…。
夢か、幻か。
それすらもわからぬまま、
彼、シグルドは逝った……。
戦いが終わったとき、
そこに見える真実とは？
前半終盤戦の完全攻略、
恋愛システム特別講座で贈る、
愛と運命のユグドラル戦記第3弾！

ファイアーエムブレム
FIRE EMBLEM
愛と運命（さだめ）のユグドラル戦記III

SFC	ファイアーエムブレム　聖戦の系譜	発売中
	●任天堂●S・RPG●32M Ⓑ	¥7,500

 イラスト／此路あゆみ

聖戦へと導かれた戦士たちの

戦いの軌跡

多くの戦士を巻き込み、野望と希望が渦巻く中で展開する聖戦。より『聖戦の系譜』を楽しむためには、誰がどんな勢力にいて、何を目的に戦いに臨んでいるのかを知ることが大切だ。ここで登場人物たちの相関図をまじえ、第三章までの物語を復習してみよう。

序章 聖騎士誕生

ヴェルダン王国の侵攻を受けたユングヴィ城のエーディンを救うため、手勢を引き連れシアルフィ城から出撃したシグルド。まずは手近な村を解放しつつ、ユングヴィ城を目指す。２ターンめの最初にレックスとアゼル、３ターンめの最初にキュアンとエスリン、そしてフィンの３人が、援軍として参加してくれる。このシナリオで回復魔法を使えるのはエスリンだけなので、早めにエスリンらと合流するか、マップ上にある教会を利用しつつ進軍しよう。またユングヴィ城左下の村を解放するとスピードリングがもらえる。陣形をしっかり組んで進めば、破壊される前に解放できるはず。



攻略POINT ❶11ターン以内にこの村を解放すること。❷デマジオは間接攻撃でOK。❸ユングヴィ城を奪還すると橋がかかる。❹ゲラルドは間接攻撃してくるぞ。

MAP DATA

SHOP DATA

この章では、城内に道具屋は存在しない。手持ちの武器で戦うしかないが、敵ユニットはザコばかりなので、苦戦することもないだろう。

仲間にするために条件が必要なキャラ

●すべてのキャラは強制的に仲間になる。

ITEM 入手条件

スピードリング：ユングヴィ城左下の村を解放するともらえる。素早さが５アップする。

ぎんの剣：ストーリー中盤で登場するアルヴィスとシグルドを会話させると手に入る。

BATTLE & STORY DIGEST



⬆次々と現れる援軍。彼らとシグルドを会話させてみよう。



⬆がんばってユングヴィ城左下の村を解放すればこんなにいいことが。



⬆グランベルから視察に来たアルヴィス。アゼルの生死でセリフが変化。



⬆敵がかけた橋を渡ってエバンス城へ。ここを制圧すればクリアだ。



序章における人間関係

仲間その2

- **キュアン**：レンスター王国の王子。シグルドとは学友であり親友。槍戦士ノヴァの血を引く。
- **エスリン**：シグルドの妹。回復の杖が使えるトルバドール。剣も使える頼れるキャラ。
- **フィン**：キュアンの配下のランスナイト。中盤キュアンの教えを受けメキメキ強くなる。

（キュアン・エスリン：夫婦／エスリン→シグルド：兄妹／キュアン→シグルド：親友）

グランベル王国

- **アズムール王**：グランベル七公国を統一する王。息子のクルト王子は出征中。
- ↓派遣
- **アルヴィス**：グランベル王国近衛軍指揮官。王からの信任も厚い。

（アルヴィス・アゼル：兄弟）

ヴェルダン軍

- **デマジオ**：ガンドルフにユングヴィ城の守りを命じられた、アクスファイター。弱い。
- **ゲラルド**：同じくエバンス城を守るアクスファイアター。間接攻撃用のておのを持つ。
- **ガンドルフ**：ヴェルダン王国の長兄。エーディンをさらい自国へ戻る。
- **エーディン**：シグルドの幼なじみ。弓使いウルの血を引くプリースト。

（ガンドルフ→エーディン：拉致（らち）／エーディン→第一章へ）

シグルド軍

- **アレク**：シグルド配下のソシアルナイト。ナンパな一面もアリ。
- **ノイッシュ**：アレクとは親友。騎士道を重んじるソシアルナイト。
- **アーダン**：堅い、強い、遅いと評判のソードアーマー。オクテで純。

仲間その1

- **アゼル**：魔法戦士ファラの血を引くマージ。エーディンに恋している。
- ↕親友
- **レックス**：父ランゴバルドは反王子勢力の人物だが、アゼルとともに参戦。

仲間その3

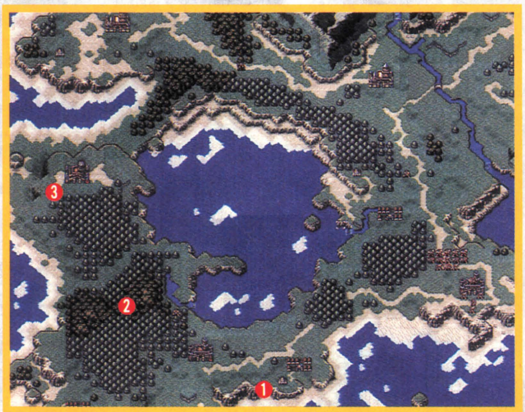
- **ミデェール**：ユングヴィ制圧後仲間に。エーディンに恋するアーチナイト。

（ミデェール→エーディン：恋心／アゼル→エーディン：恋心）

序章で気になるのは、なぜグランベル王国と同盟を結んでいたヴェルダン王国が侵攻を開始したのか、ということ。戦況をのぞき見るかのように現れたアルヴィスも謎の多い人物である。この２つの疑問点はいずれ明らかになるので、今は心にとどめる程度でいい。

第一章 精霊の森の少女

序章で落としたエバンス城を足がかりに、ヴェルダン王国に攻め込まんとするシグルド軍。だがヴェルダン王国の第２王子キンボイスは、イザーク王国の女戦士アイラを繰り出しシグルド軍を迎え撃つ。アイラはもともとシグルド軍に敵意はないので、ジェノア城に捕らわれているシャナン王子を救い出せば仲間に加わってくれる。また序章で連れ去られたエーディンは、ヴェルダン王国の第３王子ジャムカの助けでマーファ城から脱出する。マーファ城からはガンドルフが追手を差し向けてくるが、ここはマップ下の砂浜に逃げ込み、ともに逃げ出した盗賊のデューを盾にしてシグルドらが南下するのを待つのが正解。そして進軍を続けるシグルドがマーファ城を落とすと、ここでちょっとしたロマンスが。城内でディアドラと出会ったシグルドが、彼女にひと目ぼれしてしまうのだ。ディアドラはすぐに去ってしまうが、精霊の森でジャムカらの部隊と戦いを繰り広げるシグルドの前に再び現れ、仲間に加わってくれるのだ。最後は王都ヴェルダンでのサンディマとの戦いだが、ここではディアドラにサイレスの杖を使わせ、相手の魔法を封じてしまえばラク。



攻略POINT
❶ここにエーディンとデューを逃げさせるのだ。
❷シグルドが森を通過するとディアドラが出現。
❸サンディマの攻撃範囲内でディアドラに杖を使わせよう。

MAP DATA

SHOP DATA

- ●ほそみの剣 3000
- ●てつのやり 1000
- ●てやり 3000
- ●はがねのおの 3000

仲間にするために条件が必要なキャラ

アイラ：ジェノア城を制圧してから、シグルドで話しかける。攻撃を仕掛けてくるアイラを倒さないように。
ジャムカ：エーディンを隣接させて話しかける。ジャムカを仲間にしても彼の部隊は全滅させなければならない。

ITEM 入手条件

ておの：フィールドを進軍してくるキンボイスを倒すと手に入る。間接攻撃可。レックスあたりに持たせよう。
スキルリング：マーファ城を守るガンドルフを倒すと手に入る。技が５アップする。アイラに持たせるとよい。
ワープの杖：逃走中のデューとエーディンを会話させると手に入る。味方ひとりを自軍の城に移動させる杖。
リターンの杖：エーディンとエスリンを会話させると手に入る。味方ひとりを本城に移動させる杖。
マジックリング：王都ヴェルダンのサンディマを倒す。魔力が５アップする。アゼルに持たせるとよい。

BATTLE & STORY DIGEST



⬆アイラを倒してしまう前にジェノアを制圧。これでアイラが仲間に。



⬆マーファ城での出会い。ディアドラにオネツのシグルドでした。

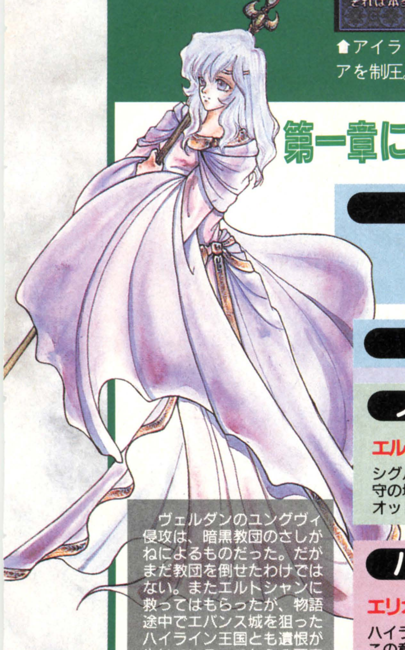


⬆精霊の森ではジャムカ、ディアドラの２人が仲間になるぞ。



⬆暗黒神復活をたくらむ暗黒教団と対決。サンディマはただの下っ端。

第一章における人間関係



暗黒神の血を狙っている

仲間その３

ディアドラ
シグルドの妻。暗黒神ロプトウスの血を引くシャーマン。

仲間その２

アイラ（後見人）
イードに侵略したイザーク王国の戦士。彼女はイザークは潔白だと言うが。

シャナン
イザーク王国王子。戦闘には参加しないが、シグルド軍と行動をともにする。

シグルド軍

ノディオン王国

エルトシャン
シグルドの親友。留守の城を狙ったエリオットを撃退。

撃退

ハイライン王国

エリオット
ハイライン王国王子。この章でエルトシャンを恨むようになる。

侵略

仲間その１

デュー
マーファ城に捕まっていたシーフ。エーディンとともにジャムカに逃がされる。

エーディン
ジャムカの好意で城から脱出。シグルドらと合流後、会話で恋愛相手が変化。

ヴェルダン軍

拉致

キンボイス
ヴェルダン王の次男のウォーリア。シャナンを人質にとり、アイラを戦わせる。

恋心

ジャムカ
ヴェルダン王国末弟のボウファイター。エーディンに好意を寄せている。

ガンドルフ
ヴェルダン王国長兄のウォーリア。マーファ城を守っている強敵だ。

親子

バトゥ王
ヴェルダン王国国王。暗黒教団に操られユングヴィに軍を出すが、殺害される。

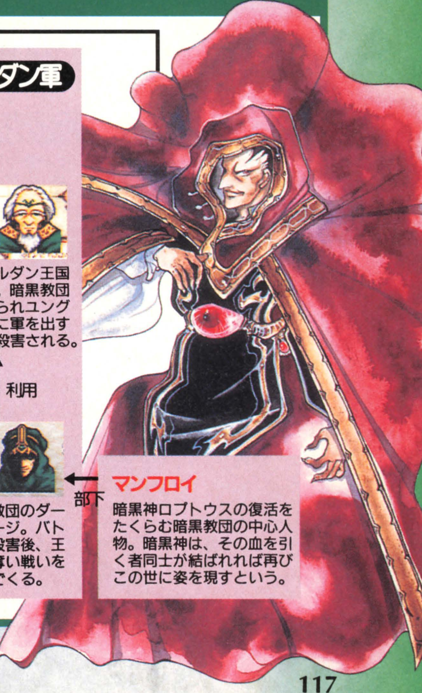
利用

サンディマ
暗黒教団のダークマージ。バトゥ王殺害後、王都を奪い戦いを挑んでくる。

部下

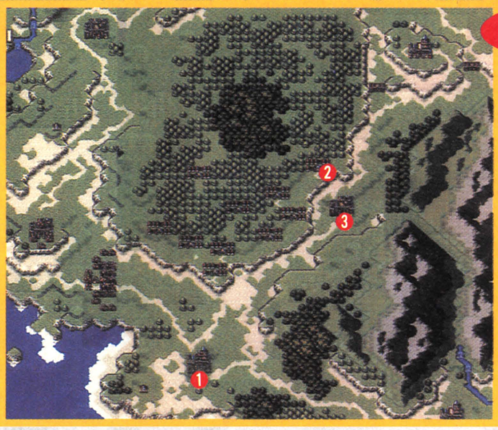
マンフロイ
暗黒神ロプトウスの復活をたくらむ暗黒教団の中心人物。暗黒神は、その血を引く者同士が結ばれれば再びこの世に姿を現すという。

ヴェルダンのユングヴィ侵攻は、暗黒教団のさしがねによるものだった。たかまだ教団を倒せたわけではない。またエルトシャンに救ってはもらったが、物語途中でエバンス城を狙ったハイライン王国とも遺恨が生じている。これらの要素は次章にどう影響する？



第二章 アグストリアの動乱

暗黒教団の存在を知ったシグルドらだが、その正体を明らかにする暇もなく次の戦いに巻き込まれていく。第一章でエルトシャンの部隊にけちらされたハイラインのエリオットが、エルトシャンがシャガール王に捕らわれたのを知り、ノディオン王国に攻め込んできたのだ。ここはすぐさま部隊を動かしエリオットの部隊を一掃すればラケシスが仲間になる。さらに北上してハイライン城を落とせば、開拓村からレヴィンとシルヴィアが出現して村を襲う盗賊を倒せる。次に狙うアンフォニー城でマクベスを倒したら、制圧前にレヴィンをエバンス城に、主力部隊をノディオン城付近に戻しておこう。制圧直後に、マッキリー城とアグスティ城から敵部隊が出現するからだ。アグスティ城制圧後、捕らわれていたエルトシャンと対面することになるが……。



攻略POINT
❶速攻で進軍しないとラケシスが倒されてしまう。❷この村からレヴィンらが出現。❸マッキリー軍の魔法と間接攻撃に注意。

BATTLE & STORY DIGEST



⬆ヴォルツら傭兵部隊はかなり手ごわい。陣形をしっかり。



⬆谷間での戦闘は間接攻撃をいかに避けるかが問題。



⬆怒濤の如く押し寄せるザインの部隊。一騎ずつ倒せ。



グランベル王国の命により進軍を続けるシグルドらだが、結果としてアグストリアを侵略したことに。しかも中央では、父バイロン卿がクルト王子を殺害したとの汚名を着せられている。彼の未来は？

第二章における人間関係



シグルド軍

仲間その1

ラケシス
エルトシャンの妹。彼女とともに、配下の騎士がNPCとして仲間になる。

仲間その2

ホリン
闘技場で仲間になる。剣聖オードの血を引く。

仲間その4

フュリー
シレジア王国ペガサスナイト。王子レヴィンを捜索中。

（シャガール→フュリー：計略にはめる）
（フュリー→レヴィン：王子を捜索）

仲間その3

レヴィン
バードに身を変えたシレジアの王子。風使いセティの血を引く。

シルヴィア
レヴィンとともに村から出現するダンサー。剣も使える。

シャガール
マンフロイの手引きで賢王イムカを殺害。諸公連合を治める王となるが……。

（シャガール→ザイン：配下）
（ラケシス↔エルトシャン：兄妹）

アグストリア諸公連合

エルトシャン
この章の初め、シャガール王をいさめに行き捕らわれてしまう。

ザイン
シャガール配下のデュークナイト。逃がすと援軍を連れてくる。

（エルトシャン→エリオット：遺恨）

ボルドー
ハイライン王国国王。ノディオン王国のスキをつき軍を動かす。

（ボルドー↔エリオット：親子）

エリオット
先の戦いでノディオン王国に恨みを持つ。ラケシスが好き!?

（エリオット→フィリップ：部下）

フィリップ
城外で前線を張るジェネラル。バランスのよい彼の部隊は手ごわい。

マクベス
アンフォニー王国国王。開拓村を襲う盗賊部隊、傭兵部隊を繰り出す。

クレメント
マッキリー王国国王。射程範囲の広い布陣でシグルド軍を悩ませる。

仲間その5

（ベオウルフ↔エルトシャン：親友）

ベオウルフ
アンフォニー王国に雇われた傭兵。金しだいで味方にもなる。

傭兵部隊

ヴォルツ
傭兵部隊隊長。かなりの攻撃力を誇る、強者なのだ。

中央の動き

（ランゴバルト卿→クルト王子：殺害）
（ランゴバルト卿↔レプトール卿：共謀）

クルト王子
アズムール王の息子。イザーク王国討伐に出征中、殺害される。

ランゴバルト卿
反王子勢力の筆頭。中央から遠ざけられるのを恐れ反乱を計画する。

レプトール卿
ランゴバルド同様反王子勢力の人物。アグストリアの王座を狙う。

（ランゴバルト卿・レプトール卿→リング卿・バイロン卿：罪を転嫁）

リング卿
エーディンの父。無実の罪を着せられ、中央から遠ざけられる。

バイロン卿
シグルドの父。クルト王子殺害の汚名を着せられてしまう。

MAP DATA

SHOP DATA

●はがねの大剣	3000	●はがねのゆみ	1500
●てつのやり	500	●サンダー	1500
●はがねのやり	1500		

仲間にするために条件が必要なキャラ

ホリン：闘技場で勝ち抜き、最後に出現するホリンを倒す。シグルドにぎんの剣を持たせ戦わせよう。

ラケシス：エリオットに倒される前に、シグルドを隣接させて話しかけると仲間に加わる。

ベオウルフ：傭兵部隊として登場するベオウルフ。お金を10000ゴールド以上持っているキャラに話させよう。

フュリー：レヴィンと会話させる。彼女はエバンス城めがけ飛んでくるので、レヴィンもエバンスに戻そう。

ITEM 入手条件

ひかりの剣：エスリンとディアドラを会話させる。ライトニングの魔法で間接攻撃も可能。

ぎんのやり：エリオットを倒す。フィンは後ほど強い武器が手に入るので、キュアンに持たせよう。

とうぞくの剣：デューとラケシスを会話させる。攻撃した相手の所持金を奪える。

リターンリング：フィリップを倒す。本城に戻れるようになるので、シグルドあたりに持たせるとよい。

バリアリング：ボルドーを倒す。魔法に対する防御力が5アップする。アゼルあたりにオススメ。

ゆうしゃのやり：キュアンとフィンを会話させる。2回攻撃が可能になる強力な槍。

エリートリング：ヴォルツを倒す。もらえる経験値が倍になる。育てたいと思っているお好みのキャラに。

シールドリング：マクベスを倒す。守備力が5アップする。守備力またはHPの低いキャラに。

スリープの杖：クレメントを倒す。10マス以内にいる敵ひとりを眠らせ、行動不能にする。

ナイトキラー：ザインを倒す。ナイト系の敵ユニットに対し、絶大な威力を持つ。

リブローの杖：シャガールを倒す。10マス以内にいる味方ユニットひとりにライブをかける。

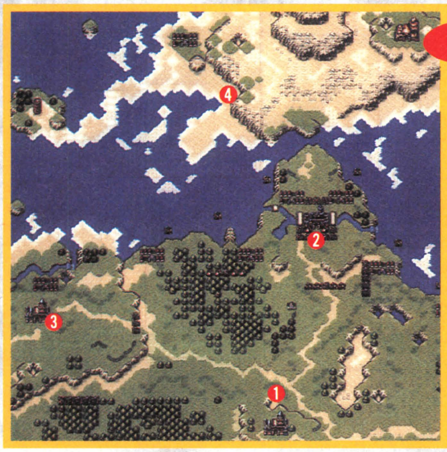
ねぎりのうでわ：左上に位置する村を解放する。買い物や修理の値段が半額になる。

さんてつの剣：いちばん下にある開拓村を解放する。アーマー系の敵ユニットに対して絶大な威力を持つ。

ナイトリング：ラケシス配下のNPCキャラを3人とも殺さずにマップをクリアする。攻撃後再移動可能になる。

第三章 獅子王エルトシャン

アグストリアを制圧したシグルドらは、グランベル王国の命によりこの地に留まることになった。ノディオン王国を治めていた親友エルトシャンとの約束もあって、シグルドは1年だけ、アグスティ城を居城とすることにする。しかし、アグストリア諸公連合の長であるシャガールはこれをよしとせず、戦士シャコバンをマディノ砦に置きシグルドに宣戦を布告してきた。四方を敵ユニットに囲まれた状態から始まるこのシナリオ、まずアグスティ城の地の利を利用し、北と東に伸びる道に前線を張って進軍してくる敵ユニットを撃破しよう。もちろん部隊は2つに分け、同時に村を解放するために足の速いユニットも繰り出すのだ。そうしてフィールド上の敵を撃破したら、マディノ砦を落とす。砦制圧直後に出現するエルトシャンの部隊を迎え撃つため、部隊をアグスティ城近辺に戻しておくのも忘れずに。エルトシャンのクロスナイツを破ったら、トラキアの竜騎士団、シャガールの部隊と順に戦うことになる。この2つの軍は普通に戦っても勝てるはず。最後のオーガヒルの海賊は、ブリギッド救出を最優先に考えて戦おう。



攻略POINT
❶部隊は2分する。❷マディノ砦制圧前に部隊をアグスティ城へ。❸シルベール砦制圧前に兵を戻す。❹ブリギッド救出はこの砂浜を利用。

MAP DATA

SHOP LIST

●ぎんの剣	5000	●ぎんのおの	5000
●てつのやり	1000	●ぎんのゆみ	5000
●ぎんのやり	5000	●エルファイアー	5000

仲間にするために条件が必要なキャラ

●すべてのキャラは強制的に仲間になる。

ITEM 入手条件

いかずちの剣：マディノ砦を守るシャコバンを倒す。エルサンダーの魔法で間接攻撃も可能。

ゆうしゃの剣：レックスまたはホリンとアイラを会話させる。必ず2回攻撃できる強力な大剣。

レストの杖：マップ右にある村を解放する。10マス以内にいる味方ひとりの状態を正常に戻す。

つばめがえし：マディノ砦右上の村を解放する。飛行系の敵ユニットに絶大な威力を発揮する剣。

だいちの剣：エルトシャンとラケシスを会話させる。敵にダメージを与えたぶん、こちらのHPが回復する。

ゲイ・ボルグ：シルベール砦制圧後、キュアンとエスリンを会話させる。戦力がアップする。

ライブのうでわ：パピヨンを倒す。ターンのはじめに、装備しているキャラのHPを回復する。

ぎんの大剣：シルベール砦にいるシャガールを倒す。ホリンに持たせるとよい。

パワーリング：ドバールを倒す。装備しているキャラの力を5アップする。

レッグリング：オーガヒル砦を守るピサールを倒す。移動力を5アップしてくれる。

イチイバル：ブリギッド救出後、エーディンを会話させる。装備していれば毎ターンライブの効果がある。

力アップの薬：マディノ砦左下の村を解放する。村を解放したユニットの力を5アップする。

魔法の薬：シルベール砦の上の村を解放する。村を解放したユニットの守備力を5アップする。

BATTLE & STORY DIGEST



⬆マディノ砦制圧後ディアドラがマンフロイにさらわれる。



⬆エルトシャンはラケシスと会話させれば戦う必要はない。



⬆この砂浜で、フュリーを盾にしてブリギッドを助けよう。

第三章における人間関係



シグルド軍
レックス　エーディン　シグルド

暗黒教団
ディアドラ：さらわれたディアドラは記憶を消され、何者かの妻になってしまう。
マンフロイ：ディアドラをロプトウスの血を引く男性と結ばせようとたくらむ。

（シグルド→ディアドラ：夫婦／マンフロイ→ディアドラ：拉致）

クロードが語っていたように、この章でシグルドはランゴバルドらの陰謀により謀反人に仕立て上げられてしまう。クロードがブラギの塔で真実を見きわめても時すでに遅し。章の最後で反王子勢力の2人の襲撃を受け、シレジア王国に落ちのびる。さらにこの章ではマンフロイがディアドラを連れ去り、記憶を消して利用しようとしている。物語が急展開を見せるこの章はじっくりプレイすべき。

（レックス―ランゴバルド卿：親子／クロード→シグルド：協力／エーディン→ブリギッド：姉妹）

中央の動き
レプトール卿・ランゴバルド卿：シグルド、バイロン卿を亡き者にしようとついに軍隊を動かす。クルト王子殺害の張本人。シグルドを捕らえんとして出陣する。
アズムール王：バイロン卿の謀反が信じられず、クロードらを派遣。

（アズムール王→クロード：視察に送る／レプトール卿―ティルテュ：親子）

仲間その1
クロード：グランベルから派遣されたハイプリースト。
ティルテュ：クロードとはいい関係？ 魔法騎士トードの血を引く。

オーガヒル軍
ブリギッド：海賊に拾われ育てられたスナイパー。エーディンの姉。
ドバール：ブリギッドの人のいいやり方が気に食わず反乱を起こすウォーリア。
ピサール：ドバールとともに反乱を起こし、ブリギッドを砦から追い出す。

（ドバール・ピサール→ブリギッド：反乱）

エルトシャン：シャガール王をいさめに行った彼は、殺害されたのだろうか。彼の血統はここでとぎれてしまうのか？

アグスティ軍
エルトシャン：出撃するがラケシスとの会話で剣を収める。
シャガール：マディノ制圧後はシルベールに逃走する。

（エルトシャン⇔シャガール：対立）

トラキア軍
パピヨン：ドラゴンライダー隊の隊長。あまり強くはない。

（シャガール⇔パピヨン：雇う）

トラバント：竜騎士ダインの血が受け継がれるトラキア王国出身。第5章、後半へのカギを握る重要な人物。

（トラバント→パピヨン：部下）



マップ攻略スタート！

第四章 空に舞う【前半】

百年もの間平和を保ってきたシレジア王国。しかし、その平和は先王の死去により幕を閉じる。レヴィン王子の王位継承を不服とした王弟たちが、不穏な動きを見せ始めたのだった。エルトシャンとの悲しき戦いから1年。シグルドは、再び戦乱の炎に巻き込まれようとしていた……。



再び燃え上がる戦乱の炎
天馬騎士団、風の魔道士を撃破せよ!

MAP STORY&TACTICS

❶ 盟友帰国

四章が始まってすぐにキュアン、エスリン、フィンの3人が帰国してしまう。三章の終わりに、3人が装備している主な武器を中古屋に売ってしまうのを忘れないように。キュアンは、再びシグルド軍に戻ることを誓うが…。

† ■トーヴェ軍配置データ

マイオス	ＬＶ18ウインドマージ×3
ＬＶ19アーマー×7	ＬＶ15ソードファイター×2
ＬＶ17ウインドマージ×3	ＬＶ8ウインドマージ
ＬＶ20マージファイター	ＬＶ20パイレーツ×6

●ディートバ隊

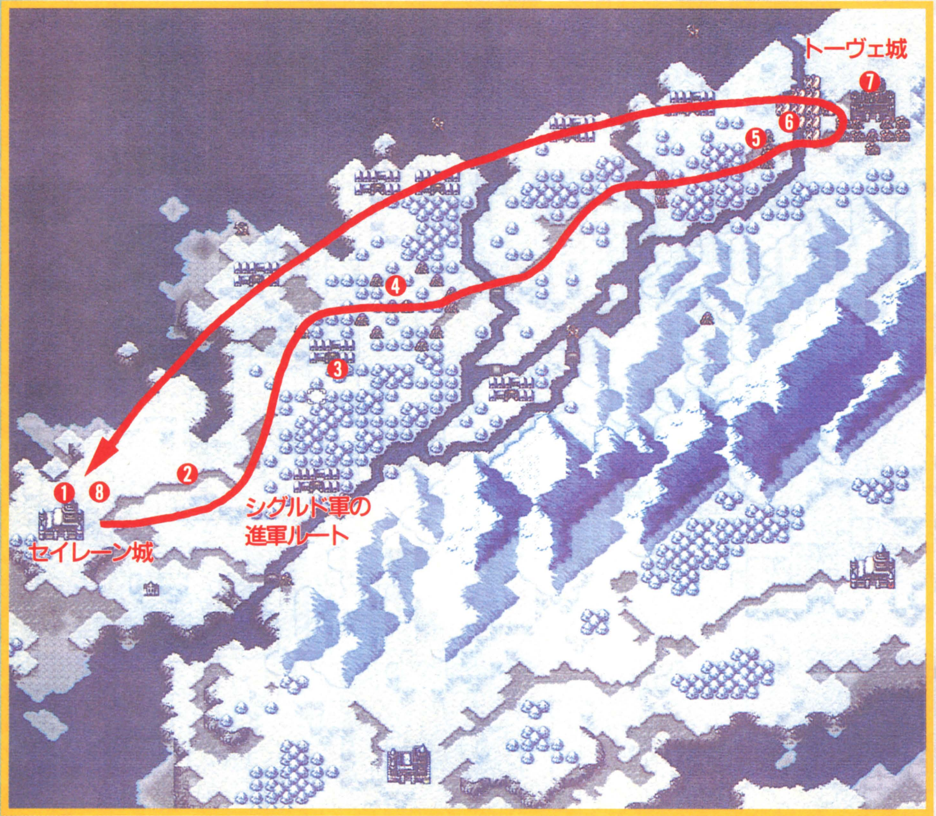
ディートバ	ＬＶ18ペガサスナイト×9

●クブリ隊

クブリ	ＬＶ15ウインドマージ×10

† ■シレジア軍配置データ

ＬＶ15ウインドマージ	Ｉ



❷ トーヴェ城に進め

マイオス軍がセイレーン城に進軍を開始する。まずは、マイオスがいるトーヴェ城に進路を取ろう。なお、進軍中にキャラたちの会話はすませておくように。実は、ここで行うエーディンがらみの会話は、エーディンとどのキャラが恋愛をしているかで、もらえるアイテムが変化するのだ。



➡ティルテュとアゼルを会話させると、ティルテュのＭＨＰが５増えるぞ。

CHECK 重要アイテムの最適所有者をチェック

アイテムは、持たせるべき人に持たせれば、大きく戦力をアップできる。どのアイテムを、どのキャラに持たせればいいのか、最適と思われる所有者を下の表にまとめてみた。

アイテム名	最適所有者名
ひかりの剣	アイラ、ホリン
ざんてつの剣	シグルド、アレク、ベオウルフ
ゆうしゃの剣	アレク、ノイッシュ、ベオウルフ
だいちの剣	アレク、ホリン、ラケシス
つばめがえし	アイラ、フュリー
いかずちの剣	アイラ、ホリン
ゆうしゃのやり	アレク、ノイッシュ
ナイトキラー	アレク
ナイトリング	エーディン、アイラ
シールドリング	アレク、ノイッシュ、ベオウルフ
パワーリング	アレク、ミデェール、ベオウルフ
レッグリング	アイラ、アーダン、フュリー
ライブのうでわ	アレク、ノイッシュ、フュリー

3 クブリ隊との激突

クブリ隊は、ウインドマージ10人で構成された魔道士部隊。魔法防御力が低いキャラを前線に孤立させると、アイラでさえ倒されるときがある。複数の敵に攻撃されないように、敵の移動範囲には注意しよう。また、スリープの杖とリザーブの杖を持つクブリは真っ先に倒しておきたい。味方の攻撃が終わったら、リザーブの杖で回復しよう。



4 北方の空からの刺客

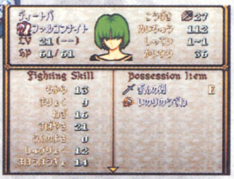
クブリ隊を撃破すると、ディートバ率いるペガサスナイト隊が空からやってくる。彼女たちとも森で戦うが、このとき、前線の後ろに回り込まれないように気をつけたい。また、フュリーでディートバを攻撃すると、特別な会話が始まるぞ。



●弓兵で一人一殺！

対ペガサスナイトには、もちろん弓が効果的。ジャムカ、ミデェール、ブリギッドの3人で、まずはペガサスナイト3ユニットを退治。攻撃後にシルヴィアを踊らせて再行動、3人で計6ユニットは確実に倒そう。なお、ディートバだけを残すと、トーヴェ城に引き返して増援部隊を連れてくる。覚えておこう。





⬆ペガサスナイトに、裏に回り込まれないように注意しよう。
➡ディートバは、いのりのうでわを持っているので、トドメを刺しにくい。

5 驚異の魔法ブリザード

トーヴェ城直前に待ち受ける、マージファイターとウインドマージ2人の部隊は、それぞれ射程範囲10マスの、ブリザードの魔法を持っている強敵だ。まず、魔法の射程範囲ギリギリからナイト系ユニット数体で突撃。彼らを目指して一直線に進み、彼らを倒したら他のキャラを進軍させよう。南の山にいるマージの射程範囲にも注意せよ。



6 盗賊デューの大仕事

トーヴェ城から数えて2つめの橋を渡ると、マイオスが城に通じる橋を上げてしまう。しかし、ここで引き返す必要はないぞ。橋の前に盗賊のデューを移動させると、橋をかけ直してくれるのだ。



●13ターンまでに村を解放せよ

盗賊のデューなら橋をかけ直せるのを教えてくれるのは、橋の近くにある村の住人。実はこの村、14ターンめに廃墟になってしまうので、解放するのが難しい。情報を聞けなかった人が多いでしょ？



7 いざトーヴェ城へ

橋をかける前に、間接攻撃ができるユニットで川越しにアーマーを倒そう。橋をかけたら、トーヴェ城の周りにいる敵を一掃して、対マイオス戦に備える。準備万端整ったら、トーヴェ城に突撃だ。



●対マイオス戦での注意点

マイオスの武器は風の魔法トルネード。攻撃力が高いので、魔法防御力が低いユニットは、HPを完全にしてから戦いを挑もう。マイオスは「おおたて」のスキルを持っているので長期戦になることも。



8 セイレーン城に戻れ

トーヴェ城を制圧する前に、シグルド軍をセイレーン城に戻す。セイレーン城に戻ったら、武器の修理を必ずしておくように。なお、トーヴェ城には後の戦いに備えて、弓兵2人＋数ユニットを残していく。トーヴェ城制圧後に出てくる長老が言うことを、しっかり守っておこう。



➡弓兵は必ず城の守備に残しておくように！

MAP DATA

CASTLE

城×4　村×8　教会×1

■セイレーン城	修	道	中	闘	占	預
■トーヴェ城	修	道	中	闘	占	預

道具屋

●ウインド　3000
●リカバーの杖　15000
●リターンリング　20000

闘技場

1：ケマル
ウインドマージＬＶ13
エルウインド

2：カレディン
パラディンＬＶ16
はがねの剣

②：キース
ボウナイトＬＶ16
はがねのゆみ

3：サンゴール
フォレストナイトＬＶ19
はがねの大剣／ほのおの剣

4：ニキータ
ペガサスナイトＬＶ22
ゆうしゃのやり

④：ネネ
ボウファイターＬＶ22
ぎんのゆみ

5：クラフ
マージナイトＬＶ25
エルサンダー／シールドリング

6：ニキアス
ウォーリアＬＶ28
ゆうしゃのおの／ゆうしゃのゆみ

7：アトラス
バロンＬＶ30
ボルガノン／スキルリング

BOSS

クブリ



スリープの杖とリザーブの杖を持っているので、すぐに倒してしまおう。

マイオス



先王の末弟で、トーヴェ城の城主。兄のダッカーに利用されている。

ディートバ



シレジア四天馬騎士のひとり。いのりのうでわを持ち、ピンチ時の回避率が高い。

ITEM

ゆうしゃのゆみ（エーディン）または
レスキューの杖（アゼル）

COLUMN クラスチェンジはお早めに

前作『紋章の謎』では、クラスチェンジ後にレベルが1に戻ったが、『聖戦の系譜』では、クラスチェンジ後もレベルはそのまま。前作の「レベルを上限まで上げてクラスチェンジする」という技が、有効ではなくなってしまった。『聖戦の系譜』では、レベルが20に到達したら、すぐにクラスチェンジするのがベストなのだ。

また第四章からは、上級職になっていないと通れない地形、というのが登場する。クラスチェンジしているか否かで、ゲームの難易度が変わってくるのだ。結論としては、クラスチェンジはお早めに、ということだ。



※データ欄の城の表記はそれぞれ以下のように意味します。修：修理屋　道：道具屋　中：中古屋　闘：闘技場　占：占い屋　預：預り所　なお、詳しいボスデータの数値はP.130の表を参照してください。　注：闘技場の丸数字の敵は弓兵のときに出現する相手です。

第四章 空に舞う【後半】

突如現れた、アンドレイ率いるバイゲリッターの大軍! 天馬騎士マーニャ、雪のシレジアに散る!

MAP STORY&TACTICS

❶ マーニャの悲劇

トーヴェ城を制圧すると、ザクソン城からパメラ隊が出撃する。これを迎え撃とうとシレジア城からマーニャ隊が出撃するが、これはダッカーの仕掛けた罠だった。マーニャ隊をひきつけたところで、ユングヴィの弓騎士軍団・バイゲリッターを出動させる手はずだったのだ。次々と撃ち落とされていくマーニャ隊。そしてマーニャも、シレジアの空に散った…。



⬆衝撃的なマーニャの死。プレイヤーが彼女を助けることはできない。



➡バイゲリッターは、シレジア城を制圧すると去っていく。

●「しみん」を助け出せ!

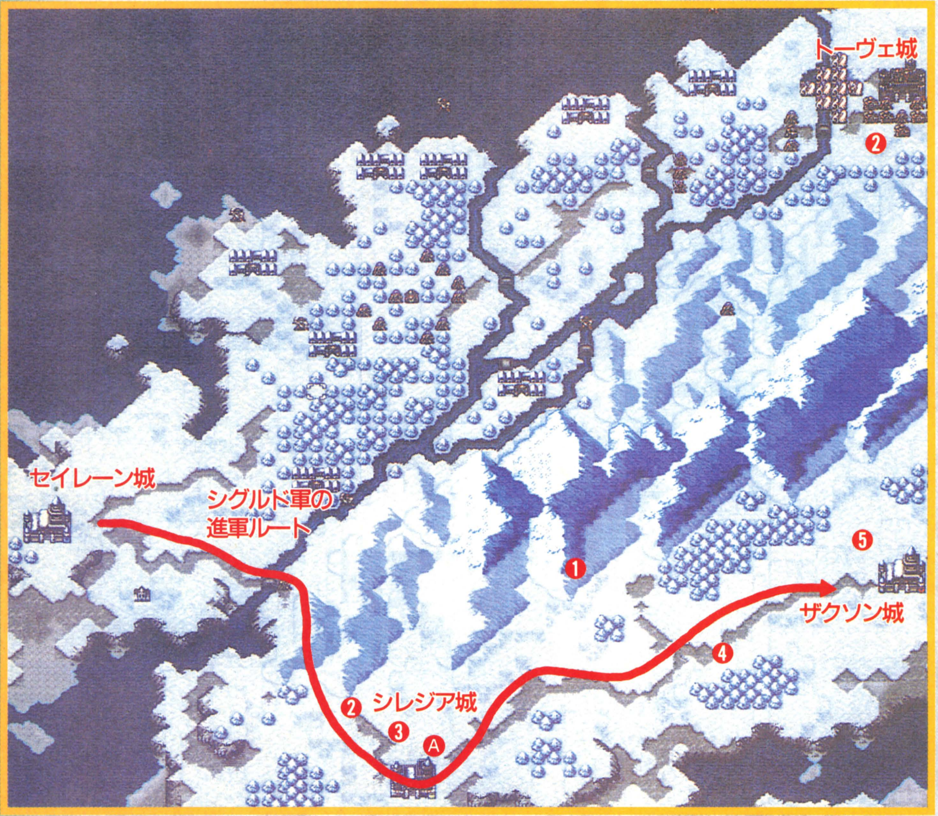
バイゲリッターが去り、ドノバンがシレジアを占領すると、シレジアから「しみん」が脱出してくる。この頃には、ようやくシグルド軍もシレジア領内に入れるようになるので、急いでしみんの救出に駆けつけよう。しみんを助け出すと、なんと経験値が100ももらえ、確実にレベルをひとつ上げることができる。必ず全員を助け出すようにしよう。そのために、河の近くと山にいるマージ、しみんを追いかけてくるアクスファイターを素早く倒せ。



⬆まずは、しみんを守ることが先決だ。



⬅しみんを助けてレベルアップ!



✝ ■ザクソン軍配置データ

ダッカー ＬＶ20ジェネラル×３ ＬＶ12ウインドマージ×２ ドノバン	ＬＶ12アクスファイター×６ ＬＶ18ウインドマージ ＬＶ15ウォーリア
●パメラ隊	
パメラ	ＬＶ18ペガサスナイト
●レイミア隊	
レイミア ＬＶ22ソードファイター ＬＶ22サンダーファイター	ＬＶ22ボウファイター ＬＶ22プリースト

❷ シレジア城、そしてトーヴェ城の戦い

シレジア城を守っているザクソン兵は、移動範囲内に入るとこちらに向かって移動してくる。おびき出して全員を倒してしまおう。一方その頃トーヴェ城では、パメラ隊との戦いが始まっているはず。先ほど残しておいた弓兵で難なく倒してしまおう。トーヴェ城駐留隊は、パメラ隊を片づけたらシレジアに移動させて、本隊に合流させる。きたるべきレイミア隊との戦闘は、全軍で立ち向かわないと勝利はない。本隊は、とりあえずドノバンを倒しておく。



⬆シレジア城にいるザクソン兵は、移動範囲内に入っておびき出す。



➡トーヴェ城では、パメラ隊との戦闘が。弓兵が２人もいれば楽勝。

●ドノバン攻略法

はがねの剣を武器にしているドノバンには、槍を装備したユニットで攻撃するのが、武器の相性の面からみて有効。また、ドノバンのクラスはジェネラルなので、ざんてつの剣も効果的だ。ドノバンを倒しても、全ユニットがそろうまでは、シレジア城の制圧はしないようにする。ひとときの休息だ。





⬆はっきりいって、ドノバンはそれほど難しい敵ではない。

⬅シレジア城を制圧する前に、トーヴェ城にいた兵を合流させる。

3 2つのドラマ

シレジア城を制圧すると、フュリーとレヴィンが会話可能になる。ここで2人を会話させると、2人は恋人の関係になってしまうので、それぞれを、他のキャラと恋愛させようと思っている人は注意したい。また、レヴィンをシレジア城に入れるとラーナとの会話が始まり、なんと伝説の武器であるフォルセティを手に入れることができる。フォルセティを身につけたレヴィンは、この後の戦いで鬼神のような強さを見せてくれるぞ。



⬆会話させるだけで2人は恋人になってしまう…。



⬆シグルドとレヴィンの会話もある。

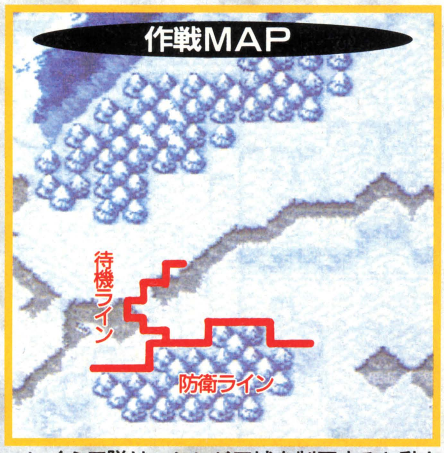


⬅伝説の武器・フォルセティを入手！ この後の活躍に期待。

4 精鋭レイミア隊

レイミア率いる部隊は、少数ながら精鋭ぞろいのエリート集団。なかでもソードファイターは、全員が「れんぞく」のスキルを持ち、危険きわまりない。そして、レイミアはゆうしゃの剣を装備し、最低でも2回攻撃してくる難敵だ。

●森に入って迎え撃て



レイミア隊は、シレジア城を制圧すると動き出してしまうので、制圧する前に、レイミア隊の移動範囲ギリギリにシグルド軍を移動させておく。準備ができたらシレジア城を制圧、と同時に待機していた軍を森に移動させて、レイミア隊を待ち受ける。レイミア隊の攻撃を1ターン耐えたら、積極的に攻撃に出よう。ボウファイター、サンダーマージには直接攻撃で、ソードファイターには間接攻撃で、反撃を食らわないように攻撃する。レイミアにはアイラをぶつけて「りゅうせい剣」で大ダメージを狙いたい。


⬆攻撃を終えたら、リザーブの杖で回復。


⬇写真のように森でレイミア隊を待ち受ける。

5 いざザクソン城へ

レイミア隊を撃破したシグルド軍に残された仕事は、ザクソン城の制圧のみ。ザクソン城を守るダッカーは、レヴィンのフォルセティにかかれば他愛もない。これでシレジアの内乱は静まった。しかし、新たな戦いの火種が、ザクソン城の東に持ち上がっていた…。



⬅ダッカーを倒すことで、シレジアの内乱にピリオドが打たれた。



➡ザクソン城の東に、ランゴバルトが進軍してきた。シグルドは最後の決戦へ…。

MAP DATA

CASTLE

■シレジア城　修 道 中 闘 占 預

BOSS

パメラ
シレジア四天馬騎士のひとり。マーニャとの戦闘後、トーヴェ城を急襲する。

ドノバン
ダッカーにシレジア占領を命じられて、シレジア城を守備しているジェネラル。

レイミア
ダッカーに金で雇われた、ソードマスター。強力な傭兵集団を率いる。

ダッカー
シレジア王になる野望を持つ、先王の弟。ザクソン城から、内乱を操作している。

ITEM

フォルセティ（A）

COLUMN カギを握る人物・デュー

シグルド軍でいちばん頼りになるキャラは？ そりゃもう、盗賊のデューでしょ。これは、冗談抜きでほんと。デューが敵から盗んだお金がないとシグルド軍は資金不足だし、シーフがクラスチェンジしたシーフファイターは超強いし。おまけに、デューでしか見つけられないアイテムはあるわで、影の主人公ともいえる。そんなデューに関する、お得なテクを2つ紹介しよう。

■デューでお金を稼ぐ方法

盗賊のデューを森で戦わせると、その素早さから敵の攻撃はほとんど当たらない。デューは、戦った相手からお金を盗むことができるので、これを利用すれば、攻撃を受けることなくお金をガッポリ稼げるのだ。そして唯一盗賊だけは、持っているお金をシグルド軍のどのキャラにもあげることができる。闘技場でお金を稼げない回復系のユニットや、修理代が高くつく武器を装備しているユニットは、デューくんの資金援助がないと、とてもじゃないけどやっていけないのだ。デューが敵から盗んだお金は、貴重な資金源になっているのだ。



⬅シーフファイターになってからなら、さらに安全に金稼ぎ。

■簡単レベルアップ法

前線でバリバリ戦うタイプではないデューは、レベルを上げるのにも一苦労。何かいい方法はないかな？ と思っている人に、この簡単レベルアップ法を教えましょう。デューはお金をあげるだけでも経験値が入るので、恋人とお金をやりとりするだけで、レベルアップさせることができるのだ。これを実行するのは、マップ最終城制圧直前など、いくらターンを進めてもゲームに影響がないときがグッド。はっきりいって手間はかかる。でも、シルヴィアの踊りで再行動させたり、エリートリングを装備させたりすれば、時間短縮も可能だ。目指せシーフファイター！


1 恋人にお金を渡す


2 お金をデューに戻す


3 シルヴィアで踊る

第五章 運命の扉 【前半】

ザクソン城からイード砂漠を抜ければ、そこにはグランベルの王都バーハラがある。バーハラにたどり着ければ、父と、自分に着せられた汚名がきっと晴らせる。それが今のシグルドに残された、わずかな希望であった。そしてついに最後の戦いが、傷ついた騎士の出現によって幕を開ける……。



反王子勢力打倒に向けてシグルド軍は前進を続ける!

MAP STORY&TACTICS

1 傷ついた戦士

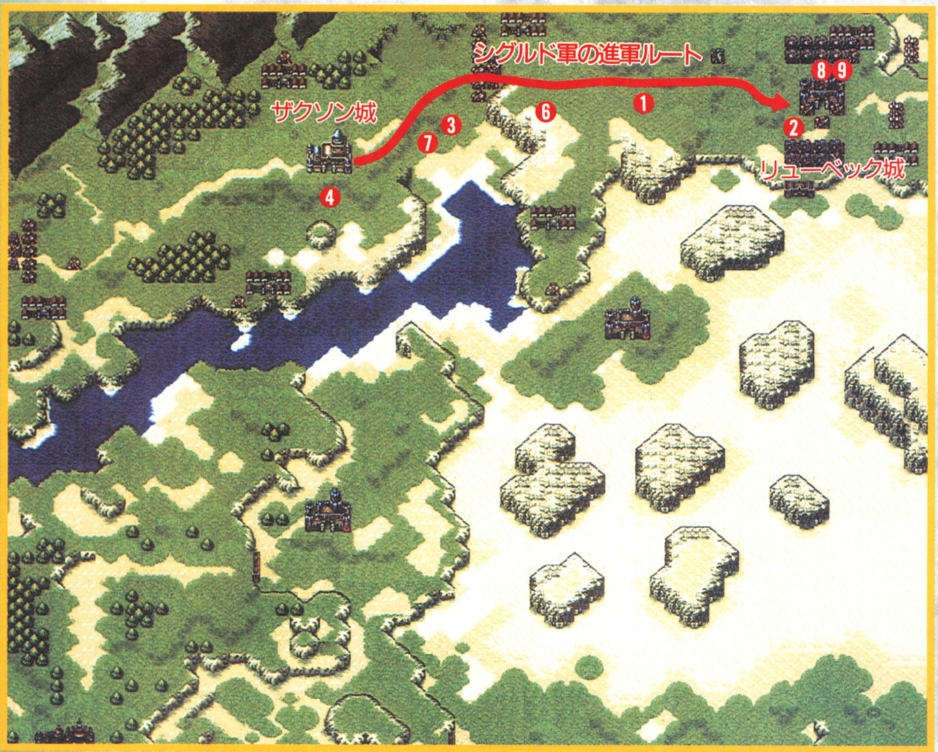
ザクソン城で出撃の準備を整えているシグルド軍が広い草原で目にしたのは、ランゴバルドらの反王子勢力が率いる大部隊と、その中を駆けてくる一騎の傷ついた騎士だった。後方から追手が出現したことで、その騎士が味方だと判断したシグルドらは、騎士救出のために軍を動かす決意を固める。その傷ついた騎士こそが、実はシグルドの父バイロン卿であった。このシナリオでの最初の目的は、バイロン卿を救出すること。ただしバイロン卿とザクソン城の間には敵部隊が陣取っているぞ!



⬆リューベック城から逃走した騎士こそバイロン卿。

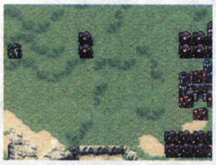
⬇騎士救出のため出陣！運命の扉は開かれた。





2 敵の大部隊

バイロン卿を追って、初期配置の部隊以外にスレイダーの部隊、エーディンとブリギッドの弟であるアンドレイの部隊がリューベック城から撃って出る。ここはバイロン卿救出後に起こるであろう、彼らとの戦いも考慮して軍を進めよう。



⬅スレイダー、アンドレイの順に進軍してくる。

†■リューベック軍配置データ

ランゴバルド	LV17サンダーマージ×2
LV20ジェネラル×1	LV30マウンテンシーフ×4
LV25ジェネラル×3	LV20アイアンアーチ×4
LV17アクスアーマー×5	

†■スレイダー隊配置データ

スレイダー	LV17アクスナイト×9

†■アンドレイ隊配置データ

アンドレイ	LV22ボウナイト×7

3 1ターンめが勝負!

ザクソン城北東に陣取る敵部隊は、1ターンめで攻撃を仕掛けないとバイロン卿を攻撃しに向かう。ここはシルヴィアの特技を生かして、彼女の最高移動地点に足の速いユニットを集め、「おどり」で再び行動可能にして攻めよう。1体でもいいから敵を倒せば、相手の矛先はシグルド軍に向かう。



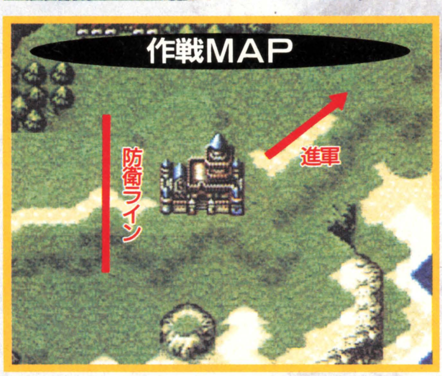
⬅ここがシルヴィアの最高の見せ場だ。

4 リューベック軍の挟み撃ち

バイロン卿救出のために足のあるユニットを差し向けたら、次は城近辺の守りを考えよう。バイロン卿の後方からはアンドレイらが、ザクソン城西南西からも、もう1部隊迫ってくるはず。ここは城の北東に7割、城の西南西に3割、といった具合に、敵の数に合わせ部隊を2手に分けるといい。



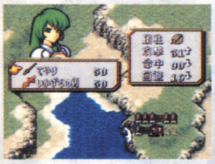
⬅城近辺で、敵味方入り乱れてのバトルになる。



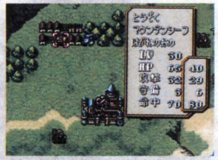
西南西方向から来る部隊は大したことないので、ホリン、アーダンあたりを軸に守りを固めよう。残りはすべて北東の部隊だ。

5 村の解放を目指せ

このマップの序盤は、攻撃より迎撃が有利。だがそうしている間にも、マウンテンシーフは遠慮なく村を破壊していく。海を越えなければならない位置にある村はフュリー、距離のある村はミデェール、近い村ならアゼルという感じで、役割を決めて村を解放していこう。



⬆海の向こうの村はフュリーに。てやりがあれば楽。



⬇近場の村ならアゼルで十分。間接攻撃なら反撃なし。

6 父の遺志

ザクソン城北東で前線を張っていた部隊を倒したら、シグルドをバイロン卿に隣接させれば会話が可能になる。傷ついたバイロン卿は自らの潔白を訴えるとともに、シグルドにこわれた剣を渡す。この剣を城の修理屋に持っていき修理すると、伝説のティルフィングがシグルドのものになるのだ。



➡無念のバイロン卿。この汚名きっと晴らしてみせます。

7 アンドレイとの戦い

バイロン卿との会話後は、スレイダー、アンドレイの部隊と戦うことになる。スレイダーは斧を扱う部隊なので、相性のいい剣を使うユニットを前に出そう。アンドレイの部隊は弓がメインなので、行動終了時にはてやりなど間接攻撃可能な武器に持ち替えれば反撃できる。



⬆後退しながら戦い、城近辺の部隊と合流すると有利。



⬇死に際に息子の名を呼ぶアンドレイ。後半の宿敵か。

8 対決!ランゴバルド

いよいよリューベック城に立てこもる、ランゴバルドとの対決だ。ランゴバルドは父の仇でもあるが、伝説の武器・聖斧スワンチカを持っているのでうかつに近寄ってはいけない。まず周りの部隊を全滅させ、じっくりとランゴバルド攻略の準備を整えよう。いよいよ城攻めとなったら、シグルド、ブリギッド、レヴィンなどに伝説の武器で攻撃させよう。反撃に備え、それぞれの攻撃後には必ず回復させてあげることが大切だ。



⬆レヴィンのフォルセティがいちばん効果的だ。



⬆息子であるレックスに攻撃させると……。



⬆ランゴバルドの最後。だがまだ汚名は晴らせない。戦いは続く。

9 戦いは終わらない

リューベック城を制圧し、とりあえずひと息ついたシグルド軍。だがこれからの激戦を予測してか、シグルドはオイフェとシャナンの2人に、息子であるセリスを連れイザークへ落ちのびるよう命じるのだった。彼らが再びシグルドと巡り会える日は、はたして来るのか?



⬆ともに行きたがるオイフェとシャナンだが。



⬇結局セリスを連れ、城を後にしイザークへと向かう。

MAP DATA

CASTLE

城×5　村×6　教会×0

■ザクソン城　修 道 中 闘 占 預

闘技場

1：ジャッカル
ソードファイターLV17
はがねの剣

①：リップ
ボウファイターLV17
ぎんのゆみ

2：グレイアス
ウォーリアLV20
はがねのおの

3：ギース
ジェネラルLV23
はがねの大剣

4：リー
フォーレストLV26
いかずちの剣/スピードリング

5：シッシェル
ドラゴンナイトLV29
ナイトキラー

⑤：ホークス
スナイパーLV29
キラーボウ/シールドリング

6：ナザール
ソードマスターLV30
かぜの剣/シールドリング

7：シーフ
シーフファイターLV30
だいちの剣/スピードリング

BOSS

スレイダー



ランゴバルドの部隊の急先鋒。斧を扱うので、剣を扱うユニットで攻めよう。

ランゴバルド



反王子勢力の中心人物。聖斧スワンチカを持つ。伝説の武器で対抗しよう。

アンドレイ



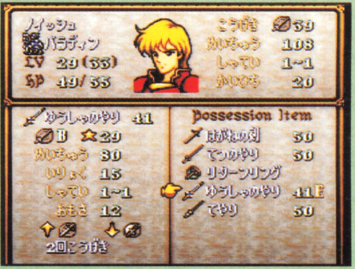
エーディン、ブリギットの弟。弓を使うが、直接攻撃で戦えば楽に倒せる。

ITEM

ティルフィング(バイロン)

COLUMN 武器を使い込むと特典が!

ステータス画面で武器に合わせると、武器レベルの横に星マークがあって、そこに、その武器で倒した敵の数がカウントされているよね? 実は、この数字が50を超えると、武器によって特典がつくのだ。今までに確認されたのは、必殺の一撃の特典のみ。はたして他の特典があるのかどうかは今後の情報次第といったところだ。でも、カウントを50にするのは、はっきりいって至難のわざ。ひとつの武器をみんなで使い回すなど、工夫しないと達成できない数字だ。やり込んだ人へのごほうびなのかもしれないね。



⬆星マークの横に、倒した敵の数がカウントされていく。

第五章 運命の扉【後半】

砂漠の向こうに見える運命の扉は陽炎のように怪しげにゆらめく。その扉を開けた戦士はどこに導かれる？

MAP STORY&TACTICS

❶ キュアンの危機

リューベック城制圧直後、戦況はめまぐるしく変化する。第四章で別れたキュアンは援軍に駆けつけてくれるが、その背後からはトラキアのドラゴンナイトが出現するのだ！



⬇空中からドラゴンナイトたちに狙われるのだ。



⬆砂漠は馬といえど移動力が落ちる。そこへ……。

■レンスター王国軍配置データ

キュアン エスリン	ＬＶ15ランスナイト×８

■トラキア王国軍配置データ

トラバント マゴーネ	ＬＶ18ドラゴンナイト×13

❷ アルヴィスのワナ

ランゴバルドを倒した後は、中央でも動きがある。アルヴィスがレプトールに出撃をうながし、さらにフィノーラ城にヴァハ率いる魔法戦士隊を送り出してくるのだ。ここで驚くべきは、アルヴィスが暗黒教団のマンフロイと結託(けったく)していたこと。アルヴィスはグランベルを統治したいがためにアズムール王の孫に当たるディアドラを妻にめとり、結果としてロプトウスの血が交わることになる！



⬅アルヴィスもまた、暗黒神ロプトウスの血を引く者。その子どももしや？



➡アルヴィス配下の魔術士ヴァハがフィノーラ城に出現。砂漠にもマージが登場。

■ヴァハ隊配置データ

ヴァハ	ＬＶ15プリースト×２ Ｌ18ファイアマージ×６

❸ 友よさらば

ドラゴンナイトの出現に気づいたキュアンは、部隊を急いで北上させようとする。だがたちまち追いつかれ、エスリンが倒れた時点で幼いアルテナを人質にとられたキュアンは、ゲイ・ボルグを捨て無念の死を遂げる。ここでなぜかトラバントは、キュアンの子どもアルテナを連れトラキアに帰る。そして残った部隊は、シグルド軍目指して砂漠を越え、戦いを挑んでくるのだ。リューベック城付近で体勢を整え、友の弔い合戦だ！



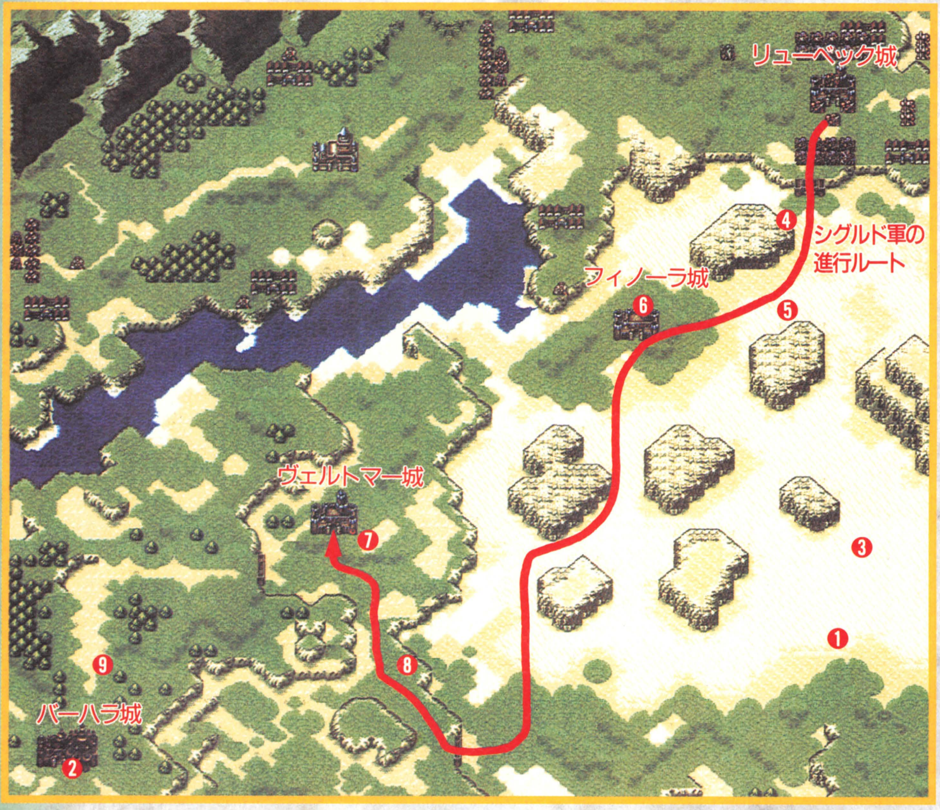
⬆エスリンは力つき、アルテナが人質にとられる。





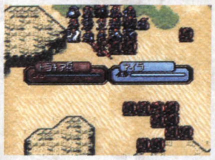
⬆キュアンはゲイ・ボルグを捨て、ドラゴンナイトに討ち取られる。

⬅トラバントはアルテナを連れ去る。アルテナは後半登場？

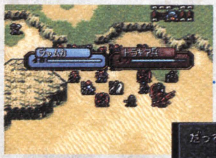


❹ 砂漠にて

シグルド軍めがけて襲いかかってくるドラゴンナイト隊は、ナイト系に有効なナイトキラーを装備している。陣形を作る場合は馬に乗ったナイトではなく、アイラ、ホリンなどの歩兵ユニットを前衛に置こう。そして後衛からは、もちろん飛行ユニットに有効な弓を扱うキャラを置いて迎え撃つのだ。この戦いの後、多くのキャラが会話可能になるので見逃さないように。なかには自分たちの子どもについて話すキャラもいる。



⬆ナイトを前に出してはダメ。必ず歩兵を前に。





➡戦闘後の会話。なんだか不安になるようなことを言う。

⬆弓兵大活躍の戦い。シルヴィアで攻撃回数を増やしてもいい。

5 灼熱の行軍

ドラゴンナイト隊を一掃したら、次はヴァハが守るフィノーラ城を目指して行軍だ。だが砂漠の行軍は移動力が落ちるうえ、岩山の上からはファイアマージが攻撃を仕掛けようと待ち受けている。ファイアマージの射程は10マスと広く、強行突破は無理。ここは地形の制約を受けないフュリーに活躍してもらって、ファイアマージを倒してから進もう。この先には解放すべき村もないから、あせらずに確実に進軍することが大切だ。



⬅騎馬兵、歩兵ともに移動力はガタ落ち。ここに魔法がきたらタイヘン。

●岩山のファイアマージを倒す

ファイアマージの射程範囲が広いため、いかにフュリーでも範囲外から1ターンで攻撃を仕掛けるのは無理。だがファイアマージのフュリーに対する命中率は30%台と低いので、思い切って近くで1ターン待機してから攻撃に移ろう。



⬆射程外ギリギリからでも届かない。しょうがないので1ターン待機。



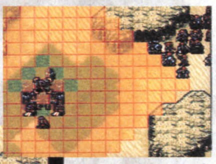
⬇でも相手に攻撃されてもヒョイと避ける。ただしこまめなセーブを忘れずに。

6 フィノーラ城攻略戦

フィノーラ城前にいるプリーストがクセ者で、うかつに近づくとスリープで眠らされる。レストでの回復も大切だが、いちばんの方法は5体ぐらいのユニットで一気に攻め寄せ、眠らされなかったユニットで倒してしまうこと。もちろんこちらの被害も大きいが、短期戦のつもりでいかないとヴァハのメティオにやられる。ヴァハ自体は、安全地帯から間接攻撃すれば楽勝で倒せる。



⬆眠らされてもくじけない。人海戦術で攻めろ。



⬆ヴァハの魔法は2マスめだけ攻撃不可能。これを利用し間接攻撃。



⬅やっとフィノーラを制圧。だが次にはさらに恐ろしい敵が。

7 レプトールの出撃

フィノーラ城制圧直後、ヴェルトマー城からは反王子勢力の首謀者のひとり、レプトールが出撃する。しかしシグルド軍が近づくと、ヴェルトマー城のアイーダは反旗を翻しレプトール軍を攻撃するのだ。



⬅アイーダの計略にはまったレプトールだが。

■レプトール隊配置データ

レプトール	ＬＶ22スナイパー×２
ＬＶ22ジェネラル×３	ＬＶ22アーマー×３
ＬＶ22サンダーマージ×４	ＬＶ22フォーレスト×２
ＬＶ22ボウアーマー×２	ＬＶ20ファイアマージ×６
ＬＶ22ハイプリースト×１	

■アイーダ隊配置データ

アイーダ	ＬＶ23マージファイター×３

8 最後の敵

ヴェルトマー城に戻れなくなったレプトールだが、伝説の武器の所持者である彼は恐れることなくシグルド軍めがけて突撃してくる。岩山の上にいるマージをフュリーで倒しつつ、狭い山道を利用して陣形を作り慎重に進もう。そしてレプトールを倒し、アイーダに話しかければシナリオクリアだ。



⬅レプトールはまともに戦ってはいけない。近づいたところでフォルセティだ。

MAP DATA

CASTLE

■リューベック城	修	道	中	闘	占	預
■フィノーラ城	修	道	中	闘	占	預

BOSS

ヴァハ
射程範囲の広いメティオを使う。だがこの魔法には穴が……。間接魔法で戦え。

レプトール
ティルテュの父。直接攻撃では苦戦、フォルセティなら楽勝。前半最強キャラ。

マゴーネ
ゆうしゃのやりを持つ強敵。必ず弓で間接攻撃だ。誰かによく似ているが…。

ITEM

なし

COLUMN 伝説の武器の行方は？

エルトシャンが持っていた魔剣ミストルティン、キュアンの聖槍ゲイ・ボルグ、レプトールのトールハンマーなど前半の物語では伝説の武器は所有者が死亡した時点で行方がわからなくなっている。これらの武器は一子相伝。後半では彼ら子どもたちが使用するだろうが、どんな登場の仕方をするのかはまだ不明。伝説の武器・聖戦士の子孫探しもますます盛り上がるだろう。

9 バーハラへの凱旋

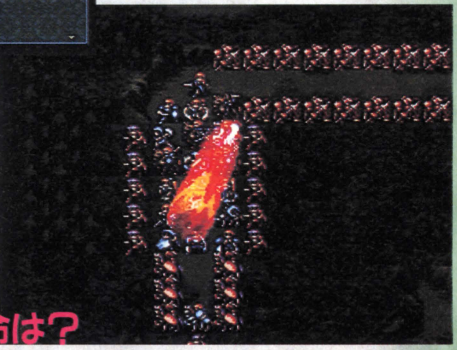
レプトールを倒しアイーダに話しかけると、彼女の導きでバーハラへの道が開く。アイーダの口調によれば、シグルドらは反王子勢力を倒した勇者のようだが、アルヴィスはシグルドを謀反人とアズムールに進言していたはずだ。彼らのたくらみを知らないままバーハラに入ったシグルドは、そこで今まで忠誠を誓ってきたグランベル王国の異変と裏切りを見る。今や彼の妻ディアドラはアルヴィスの妻となり、彼らを取り囲んでいた王国兵士が敵兵に変わる。そしてシグルドらの頭上からは敵意に満ちた魔法が降り注ぎ……。聖戦の決着は、はたしてついたのか？　いや、光をつぐものある限り戦いは続くのだ。



⬅なんとディアドラがアルヴィスの妻として登場。これはワナだ！



⬆勝利の凱旋と思いきや、なぜか周囲は重々しい雰囲気。



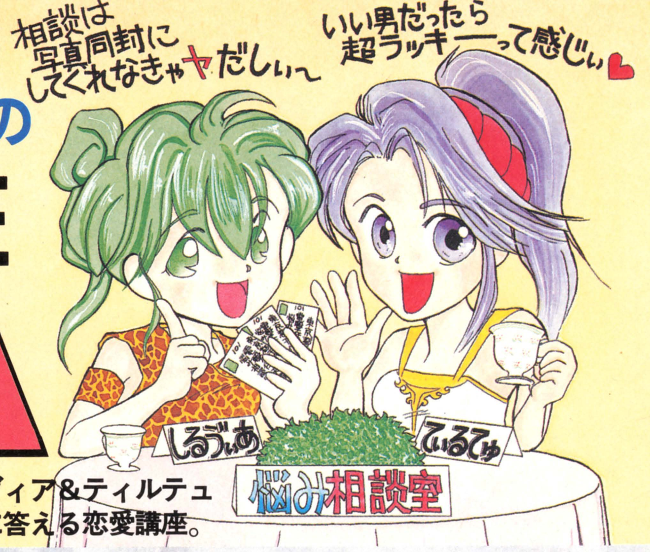
⬅だがもう逃げ道はない。焼けつく炎の魔法で、シグルドらの運命もここでつきるのか。

シグルド謀殺さる。世界の運命は？





ティルテュ&シルヴィアの ラブLOVE Q&A



シグルド軍きっての恋愛マスター、シルヴィア&ティルテュのコギャル2人が、愛についてのギモンに答える恋愛講座。



質問者●アーダン

恋人ができないんですけどどうすればいいですか?

俺はいつも本城を守っています。仕事柄、出会いが少なくて…。こんな俺でも恋人はできますか?

答え 恋人になりたい人のとなりにいつもいようね

シルヴィア：女の子ってさびしがり屋なの。だから、恋人になりたい人には、いつもとなりにいてほしいのよ。行軍するときや、城を制圧するときなんかには、必ず側にいてくれないとダメなの…。

ティルテュ：そうそう。私なんか、男の子がとなりで戦っているのを見ているだけで、キュンとしちゃう…。女の子がいちばん男の子にひかれるのは、となりで男の子が戦っているときなのよね。



シルヴィア：だから、アーダンさんが恋人を作りたいのなら、いつもとなりに女の子がいる状況を作らないとダメ。これがポイントよ。



質問者●フュリー

彼がオクテでなかなか結ばれないんです

私の彼は王子さまです。彼にもいろいろと事情はあるのでしょうが、なかなか結ばれないんです。

答え 恋愛には段階があるのよ

ティルテュ：キャハハ。あのね、恋愛には「誰にも関心がない」「気になっている」「好きなようだ」「愛してしまった」「結ばれた」この5段階があるのよ。知ってたあ? これは占い屋さんで聞くとわかるの。いきなり結ばれるのはムリだから、フュリーさんは、少しずつ彼と愛を深めていってね。わかったあ?



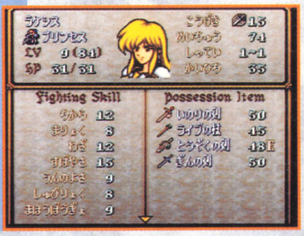


質問者●ラケシス

どんな人と恋愛すればいいのか迷っています…

私プリンセスですけど、恋の経験はあまりなくて、どんな人と結ばれたらいいのかわからないんです…。

答え 気持ちのままに、好きな人にアタックよ!



シルヴィア：自分の気持ちに素直にならなきゃ！ ラケちゃんにも、会話をしたら恋愛が1段階進んだ人がいたでしょ? あなたはその人が好・き・な・の。その人と結ばれるのが自然なのよ。でも迷ったときは、十二聖戦士の血を持つ人と結ばれるといいわ。



質問者●ジャムカ

恋人によってもらえるアイテムは変わるのかな?

誰が恋人になっているかによって、もらえるアイテムが変わったりするのかな? 教えてよ。

答え 変わる場合もあるみたいね

ティルテュ：超ムカー！ この人、アイテムが欲しくて恋人作ってるんじゃないのぉ!? シルヴィアからもなんか言ってよお！

シルヴィア：あーん、もうアレクったら！ あっ、ごめんごめーん。そうね、恋人によってもらえるアイテムが変わる例は、エーディン姉さまの場合だけ確認されているわ。第四章の最初の会話でアイテムを渡すみたい。これ以外は未確認ね。



アゼルが恋人
アゼルが恋人の場合、アゼルがエーディンにレスキューの杖を渡す。



ミデェールまたはジャムカが恋人
エーディンがゆうしゃのゆみを渡す。

イラスト／まつながあやこ



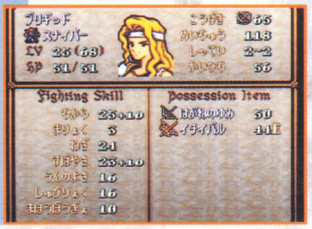


質問者●ブリギッド

私は一生独身でいたいのだが…

私は男になど興味はない。自分は男よりもたくましいと思っている。一生独身で何が悪いのだ？

答え ダメよ！ 女の子は誰かと恋をしなくちゃ！



ティルテュ：チョベリバー。女の子のよろこびを知らないままでいるなんてもったいなーい。7人しかいない女の子には、男の子との恋愛を楽しんで、しっかりと恋人の子どもを作る役目があるのよお。十二聖戦士の血を引くブリちゃんなら、なおさらよお。



質問者●エーディン

結ばれる前に相手が死んでしまったら？

この前、好きどうしだったデューが死んだの。これからどうしようかなって考えているんだけど…。

答え 気持ちを切り換えて他の人を好きになっちゃえば？



ティルテュ：前の彼なんか忘れて、新しい彼を作れば？

シルヴィア：ひどーいティルテュ。この場合、あなたの気持ちは「誰にも関心がない」に戻るのよ。

ティルテュ：また、誰かと1から恋愛を楽しめるのね。ラッキーって感じ！



シグルド軍ベストカップルを発表よ!!

スキル、血統から考えたベストカップルを探る!!



女性キャラと男性キャラが恋人となり子どもが生まれたときに、2代目には何が受け継がれるのか？ まず個人スキルである。両親が持っていた個人スキルを受け継ぐことができる。ただし、子どものクラスによっては受け継がれないスキルもある。次に、十二聖戦士の血だ。この血を生かせば、その子はレベルの高い武器を扱える。この2点から、女性キャラ別ベストカップルを考えた。

ラケシス



候補者
アレク、ミデェール、ジャムカ、デュー

ラケシスのスキル・カリスマは、前線で活躍するキャラが持ってこそ生きるスキル。ラケシスには、前線で戦うために必要なスキルを持ったキャラとの子どもを生ませたい。候補者は、アレク、ミデェール、ジャムカ、デューの4人。

結論 ラケシスの恋人はジャムカが適任か。しかし、デューとの組み合わせも魅力的だ。

ブリギッド

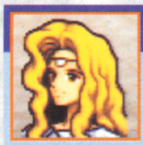


候補者
ノイッシュ、ジャムカ、ベオウルフ

ブリギッドはスキルをひとつしか持っていないので、恋人になるキャラには2つ以上のスキルが欲しい。ノイッシュ、ジャムカ、ベオウルフ、この3人が候補者だ。イチイバルの攻撃力を倍増させるスキルは誰が持つ？

結論 イチイバルに必殺の一撃。これほど強力な取り合わせはない。ノイッシュで決まりだ。

エーディン



候補者
ミデェール、デュー、ジャムカ

エーディンは、デューとミデェール、ジャムカの3人と、恋愛が進みやすい。そして、素直にこの3人のうちの誰かを恋人にするのが、どうやら正しい選択のようだ。エーディンは第一章で登場するので、早い段階で恋人を作れる。

結論 3人のうち、恋人になるのがもっとも自然なのは、ミデェールだろう。

シルヴィア



候補者
クロード

シルヴィアは、同じ大司祭ブラギの血を受け継いでいるクロードでほぼ当確。問題は、クロードが登場するのが第三章と遅いため、前半終了までに、恋人になれるかどうかだ。つねにクロードのとなりにシルヴィアを置こう。

結論 ブラギ直系のクロードとの子どもは、高い能力を持った2代目となるはずだ。

ティルテュ



候補者
アゼル

ティルテュには、幼なじみのアゼルくんがお似合いだ。魔法戦士ファラの血を引くアゼルと、魔法騎士トードの血を引くティルテュの子どもなんて、聞いただけでもスゴイ魔法使いが生まれそうな気がするではないか。

結論 スキルはティルテュの「いかり」と、アゼルの「ついげき」の2つ。ピンチに強そうな2代目だ。

アイラ



候補者
レックス、ジャムカ、レヴィン、ホリン

スキルの面からいえば、レックス、ジャムカ、レヴィンの3人が魅力的だ。しかし、血統の面からいえば、同じ剣聖オードの血を持つホリンを恋人にして、2代目にどんな子どもが生まれるのかを見たいところだ。

結論 スキルならレックス。組み合わせの妙ならホリン。個人的にはホリンにひかれてしまう。

フュリー



候補者
レヴィン

フュリーの恋人は、ストーリーのうえからいって彼、レヴィンしかいないだろう。会話一発で恋人になってしまうイベントが用意されているのだから、フュリーとレヴィンは結ばれる運命にあると見るべきなのだ。

結論 レヴィンのスキルを受け継ぐだけでもグッドだが、「ついげき」のスキルも加わり、なおグッド。

夫にしたいキャラベスト3

1. レヴィン
2. レックス
3. デュー

1位には、容姿端麗、十二聖戦士直系の血を引き、伝説の武器を持ったレヴィンが輝いた。2位には、「エリート」のスキルを持ったレックスが。結局、女は上流階級に弱いのか？ 唯一の救いは、3位に入ったデュー。「たいよう剣」が人気らしいぞ。



前半最終決戦にそなえて…
第四、五章パーフェクトデータ

データの見方

各表内の項目の内容は次のとおりです。
●敵ボスデータ　クラス：そのキャラクターの職業　攻撃：武器の威力と、キャラクターの力から算出される攻撃力　命中：装備している武器の命中率　射程：装備している武器の射程範囲　回避：敵の攻撃を回避する確率　移動：移動力　武器：そのキャラクターが装備している武器　スキル：そのキャラクターが持っているスキル
●武器、杖データ　LV：武器レベル　命中：武器の命中率　威力：武器の威力　射程：武器の射程範囲　効果：武器、杖を使ったときの特別な効果。アイテムによっては、装備しただけで効果がある。

● 敵ボスデータ

名前	クラス	LV	HP	攻撃	命中	射程	回避	移動	武器、アイテム	スキル
クブリ	ビショップ	22	57				22	5	スリープの杖／リブローの杖	
ディートバ	ファルコンナイト	21	61	27	112	1〜1	36	8	ぎんの剣／いのりのうでわ	れんぞく
マイオス	バロン	22	67	29	96	1〜2	22	5	トルネード	おおたて
ドノバン	ジェネラル	20	60	26	104	1〜1	16	5	はがねの剣／はがねのゆみ	おおたて
パメラ	ファルコンナイト	23	63	33	112	1〜1	18	8	ぎんのやり／シールドリング	れんぞく
レイミア	ソードマスター	25	65	39	104	1〜1	32	6	ぎんの大剣／ライブのうでわ	ついげき、れんぞく
ダッカー	バロン	26	71	24	88	3〜10	-32	5	ブリザード／トルネード	おおたて
スレイダー	グレートナイト	20	60	40	96	1〜1	-10	9	ぎんのおの	
アンドレイ	ボウナイト	22	60	30	108	2〜2	12	9	ゆうしゃのゆみ／シールドリング	
ランゴバルト	バロン	30	75	51	102	1〜2	-8	5	スワンチカ	おおたて
マゴーネ	ドラゴンマスター	25	70	34	112	1〜1	4	9	ゆうしゃのやり／シールドリング	ついげき
トラバント	ドラゴンマスター	30	75	61	106	1〜1	22	9	グングニル／リカバーリング	ついげき、みきり
ヴァハ	マージファイター	21	47	31	90	3〜10	-24	6	メティオ／いのりの剣	れんぞく
レプトール	バロン	30	75	60	162	1〜2	32	5	トールハンマー／ライブのうでわ	おおたて

● 武器データ

武器名	LV	命中	威力	射程	重さ	追加効果
フォルセティ	★	90	30	1〜2	5	戦力アップ
ウインド	C	90	8	1〜2	2	
ゆうしゃのゆみ	B	80	14	2〜2	8	2回攻撃
ティルフィング	★	80	30	1〜1	7	いのり

● 杖データ

名前	LV	効果
リカバーの杖	B	HPを完全に回復する
レスキューの杖	A	10マス以内の味方ひとりをひきよせる

COLUMN 読者飛び込み情報！　隠しアイテム続々発見！



⬅この会話はどこかの童話で聞いたことがあるような…。ゆうしゃのおのを装備したレックスは、2回攻撃が可能に！



➡ついげきリングを装備すると、相手より身軽なとき再攻撃できるようになる。アーダンにはもったいないね（笑）。



⬅エルウインドの魔法で、2マスまで攻撃することができるかぜの剣。誰に持たせようか？



➡なんとまもりの剣の効果は、守備力＋7！　これは絶対に入手したい。

読者から数々の貴重な情報が送られてきた！　どれもふつうにプレイしていては発見が困難な、とても役に立つアイテムに関する情報だ。みんなもう先の面まで進んでいると思うけど、アイテムを入手するためにプレイし直してみては？　それくらいのことをする価値は十分にあるぞ。

第一章：ゆうしゃのおの
入手方法：精霊の森を抜けたところから行ける、湖に大きく突き出た岬の先端にレックスで行く。

第二章：ついげきリング
入手方法：マップ左下にある海の部分。ここに突き出ている岬の先端の砂浜にアーダンで行く。

第三章：かぜの剣
入手方法：デューでブラギの塔に入る。

第四章：まもりの剣
入手方法：トーヴェ城から西へ数えて2つめの村をシルヴィアで解放する。

以上が今のところ発見されているアイテムと、その入手方法だ。隠されたアイテムは、一章から四章までで発見されている。このぶんだと序章と五章にも隠されたアイテムが存在するような気が…。電撃では発見次第、誌面で情報を紹介していくけど、そのためにはみんなからの情報が命。何かを発見したら編集部までご一報を。

COLUMN まだまだ募集！キミだけの『FE』

前号から募集しているキミだけの『FE』、まだまだ募集を続けていきます。小さな疑問から大発見まで、どんな情報でも受け付けるぞ。応募したい人は、気になる画面や自慢の画面をビデオに収録して（S−VHSでお願い！）下記の住所まで。質問、情報、お便りは、ハガキに書いて送ってね。なお応募するときに、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記するのを忘れずに。応募してもらったビデオテープは返却しませんのでご了承ください。掲載者には、もちろんプレゼントを考えてますよん。
〒101　東京都千代田区神田駿河台1−8　東京YWCA会館　電撃NINTENDO64編集部「ラブラブ　ファイアーエムブレム」係まで。



⬅男同士の恋愛もあり？　あなたの秘密の『FE』も募集しています。

※上に紹介した情報を送ってくれた東京都の三島武史さん、埼玉県の安藤博文さん、群馬県の菊池広人さん、東京都の西岡貴子さんの4名様には、編集部から電撃オリジナルグッズをお送りいたします。情報の提供ありがとうございました。

前半部で残された数々の謎

不本意な形ながら、シグルド軍が戦った長く激しい聖戦は幕を閉じた。しかし、彼らが通り過ぎた後には、数々の謎が残されたままだ。謎のままでは納得がいかず、すべてを解き明かそうと努力したプレイヤーもいただろう。それでも、やはり謎は謎のままである。そこに隠された真実とは、いったい…。

その1 キュアンとエスリンの謎

キュアンとエスリンの間には2人の子どもがいた。第五章でトラバントにさらわれるアルテナと、国に残してきたリーフである。アルテナはキュアンが倒された後トラバントにさらわれていくが、そのときトラバントは、聖槍ゲイ・ボルグも一緒に持ち帰るという意味ありげな行動をとる。もしや後半で、ゲイ・ボルグを持ったアルテナが？　後半のストーリーが気になる。また、リーフはどんな形で後半に登場するのか？　レンスター王国の2人は大きな謎を残していった。

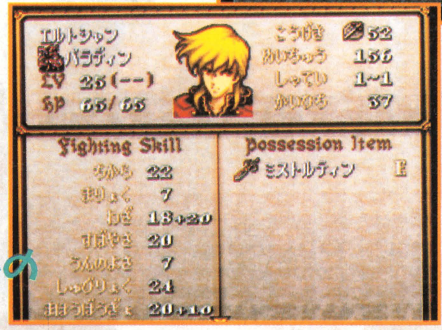


⬅キュアンたちには2人の子どもがいた。アルテナはトラバントにさらわれる。

その2 エルトシャンの謎

おそらく前半に登場するキャラのなかで、いちばんの人気を誇るであろうエルトシャン。彼も謎が尽きない人物だ。第三章にて、ラケシスに説得された後、城に戻った彼は、シャガールに殺されたかのようなセリフが出るが、実際には、死んだとか殺されたとかの、決定的な言葉は出てこないのだ。彼は本当に死んだのだろうか？　しかし、ラケシスで説得しないで彼と戦うと、彼を倒すことができることから、第三章で死ぬという設定なのかもしれない…。





⬆実は、エルトシャンは倒すことができるキャラ。やはり死んだのか？

⬅彼が持っていた伝説の武器・魔剣ミストルティンはどこへ？

魔剣ミストルティンの行方は？

その3 残された子どもたちの謎

第五章でセリスを抱えてイザークに落ちていったシャナンとオイフェ、アンドレイが死ぬときに口走るスコピオという子どもの名、エルトシャンの遺児アレスなど、前半で死んでいったキャラたちには、それぞれに子どもがいた。そして、シグルド軍の7人の女性が身ごもったはずの2代目たち。おそらく彼らは後半で登場するのだろうが、どんな形で出てくるのかは想像もつかない。ディアドラとアルヴィスの間にも子どもが生まれるのだろうか？　いずれにせよ、2代目キャラたちは自分の親の代から続く宿命を背負って、ストーリーに登場するのではないだろうか。



⬅シグルドの命令で、イザークに落ちのびるセリス、シャナン、オイフェの3人。



➡ところどころで、後半への布石とみられる子どもたちの名前が出てくる。後半は彼らの時代か？

その4 前半エンディングの謎

最後の最後で、シグルドがアルヴィスの罠にはまったところで、前半のエンディングが流れ出す。キュアンとエスリン、そしてシグルドの3人は死亡したとされているが、シグルド軍の他のキャラたちは、生死不明という、あいまいな形にされている。これにはどんな意味があるのだろうか？　後半でも彼らは登場するのだろうか？　ならば、彼らの子どもたちとはどうからんでいくのだろうか？　おそらくすべては後半で明らかになるのだろう…。

生死不明!?



すべての謎は後半で明らかになる!!

特報!!

DRAGON QUEST III

ドラゴンクエストIII　そして伝説へ・・・

完成されたシステム、冒険にふさわしい広大な世界、そして、感動的な物語…。そのすべてが、大幅にパワーアップしてSFCで復活する！　これはもう『ドラクエ』シリーズの新作と呼べる、究極のRPGだ!!

SFC	スーパーファミコン　ドラゴンクエストIII	発売日未定
	●エニックス●RPG●容量未定 Ⓑ	価格未定

伝説は時を超え



究極の進化を遂げた!!

「ドラクエⅢ」が生まれ変わった

「Ⅵ」をも凌ぐ驚嘆のグラフィック!!

見てくれ！　この光と影の生み出す美しい映像を。森の奥にひっそりとたたずむ村の風景だけど、雰囲気(ふんいき)を盛り上げるためにこんな背景が用意されている。細部までキッチリと描き込まれたグラフィックは、まるで一枚の絵画を見ているかのようだぞ。







シリーズ最高のクオリティを実現!!

すべてのグラフィックや戦闘シーンのアニメーションが、最高のクオリティで制作されている。手抜きのない作り手のコダワリが、最高の作品を生み出す!!

「Ⅲ」の魅力



『Ⅲ』はRPGのひとつの完成形

『ドラクエ』は成長するゲームである！ 『Ⅰ』でRPGというジャンルを世に知らしめ、『Ⅱ』ではパーティプレイのおもしろさを伝えた。もちろん、この成長は最新作の『Ⅵ』まで続いている。だがこの中でも傑出しているのが、RPGのシステムの基礎を完成させた『Ⅲ』だ。では、『Ⅲ』とはどういう作品なのか？ その魅力を探る！

STORY

ロト伝説完結
すべての謎が明らかに

物語の主人公は、アリアハンという国に住む１人の若者である。彼はその日16歳の誕生日を迎え、王様との謁見(えっけん)のため城へと赴(おもむ)く。りっぱな勇者だった彼の父のように、広い世界へと旅立つ許しを得るために……。『Ⅲ』は、勇者の若者と仲間たちの冒険の物語だ。冒険する世界はアリアハンだけでなく、砂漠の国イシスや大和(やまと)風の国ジパングなど、さまざまに広がっていく。

そして、物語のクライマックスではなんと、『Ⅰ』『Ⅱ』に登場するロト伝説の秘密と、この世界の謎が見えてくるのだ!! ロト伝説シリーズ完結編であるこの『Ⅲ』を抜きにしては、『ドラクエ』を語ることはできない、ともいえるのだ。



⬆謎はアリアハンだけでなく、『Ⅰ』と『Ⅱ』に共通するロトの伝説にまで及ぶ。

BATTLE

戦略的要素が強い
白熱の戦闘シーン

『Ⅰ』や『Ⅱ』に比べ、『Ⅲ』の戦闘はかなり戦略的要素が強い。モンスターの攻撃方法が豊富になったこともあるが、なにより大きいのが職業の登場だ。職業ごとの特徴が戦闘にも大きく作用し、パーティの構成しだいで戦い方がガラリと変わってしまうのだ。例えば戦士ばかりのパーティなら、バリバリの肉弾戦が楽しめるし、魔法使いや僧侶を中心にした場合は、魔法中心の戦い方になるだろう。もちろんこれは各プレイヤー個人が好きな戦い方を選べるということでもあり、ベストな戦い方を求めてアレコレと工夫するのが楽しいのである。キミならどんなパーティを組む？



⬅個性的な面々がズラ〜リ勢ぞろい。今回も苦しめられそう……。

SYSTEM

『ドラクエ』シリーズの原点となる 2つのシステムを確立

1 転職システム

『Ⅲ』でもっとも画期的だったのが、キャラクターの魅力を120％引き出す転職システム。『Ⅵ』でもおなじみのダーマの神殿が冒険の中盤から登場し、計7種類の職業に自由に転職できるというものだった。この転職システムのおかげで、魔法を使える戦士を作ったり、武闘家の素早さをもった賢者を作るなど、キャラクターを育てる楽しみが倍増したのだ。今回の『Ⅲ』では、ひょっとしたら特技が増えたり、何か新しい職業が追加されるかも……。期待して待っていよう！

勇者



⬅主人公の職業。呪文も直接攻撃も得意。ただし、転職はできない。

戦士



⬅肉弾戦が得意で、魔法は使えない。ほとんどの武器と防具の装備が可能。

僧侶



⬅治ゆや回復の呪文を得意とする。レベルが上がれば攻撃呪文も覚える。

魔法使い



⬅攻撃呪文のスペシャリスト。そのかわり、HPと腕力は低い。

2 昼と夜の区別

冒険をしていれば、太陽は西に傾き、やがて夜が訪れる。そんな当たり前のことをゲームに取り入れたのも、この『Ⅲ』が最初だった。夜になると村人が眠りにつくので話が聞けなかったり、逆に夜じゃないと聞けない重要なメッセージがあったり、モンスターが多く現れるなどの変化があった。昼夜の区別を採用したことにより、よりゲームがリアルになったのだ。

昼



⬅これが昼間の情景。下に同じ場所の夜の情景があるので、2つを比較してみると違いがよくわかるぞ。

夜



➡夜は周りが薄暗くなる。明かりが灯っているのがわかる？　周りがぼやけて、幻想的な雰囲気だよね。

おなじみのモンスターが登場



⬆スライムの仲間のスライムつむりや、防御力が高くて強敵だったガニラスなど、見たことのあるモンスターたちがそろう。

背景がついて迫力アップ

⬇遠近感のある大迫力の背景で、どんな戦いが待つのか!?　もちろん、戦う場所によって背景もいろいろ変わるぞ。



お知らせ

今号に予定していた『Ⅵ』読者アンケート結果発表は、次号（9月号）に掲載します。

STAR OCEAN

SFC	スター オーシャン	7月19日発売
	●エニックス●RPG●48M Ⓑ	¥8,500

ついに判明!!
「過去への旅」その真相とは…!?



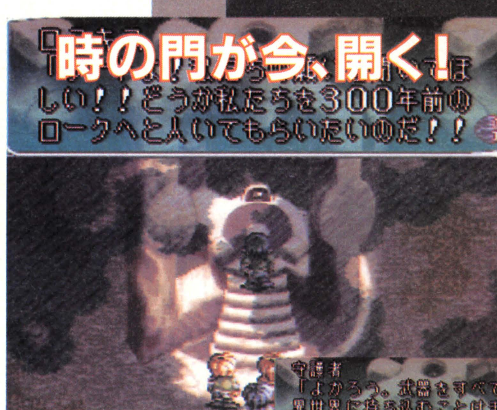
時間と空間を舞台にする、壮大なSFファンタジーストーリー。プレイヤー本位のキャラ育成を実現するスキルシステム。『スター オーシャン』の注目すべきこの2つの点が、はっきりとした姿になって見え始めた。今回は、物語とシステムの詳細情報を紹介しつつ、その注目すべき点を探っていこう。

ローク人の血には、地球人には見えない物質が含まれている。それに目をつけたレゾニア人は、ロークに細菌兵器を使い、人々を石化させていった。しかしこの兵器は、レゾニアが独自に開発したのではなく、正体不明の謎の勢力によって提供されたものであった。しかも、ワクチンを作るために必要な菌は、300年前の惑星ロークの生物からしか入手できないという。つまり、ロークの人々を石化から救うには、過去のロークからその生物を探し出す必要があるというわけだ。それにしても、レゾニア人にもわからない謎の勢力とは何なのか？ そしてラティたちは、過去のロークで何を体験するのか……!?



➡レゾニア特使から明かされる衝撃の事実。ラティたちの心中はいかに!?

時の門が今、開く!



⬆タイムゲートには「守護者」と呼ばれる監視システムがあり、それに認められた者だけが時空を超えて移動できるのだ。



➡「守護者」に認められたラティたちは、ロークを救うべく、ゲートに身を投じ、過去へ向かう！

過去へ行く方法は？

「タイムゲート」。それは発達した地球の科学力をも凌ぐ、未知の文明が残した時空転送装置。これを使い、ラティたちは過去へと移動する。だが、この装置の使用は地球連邦法で禁じられており、一行は連邦軍の追撃を逃れながらゲートを目指さなくてはならないのだ。





ラティクス ファーレンス

クラトスの自警団員をつとめる主人公。剣の素質はシウスも認めるところ。ミリーの想いに気づいていない。



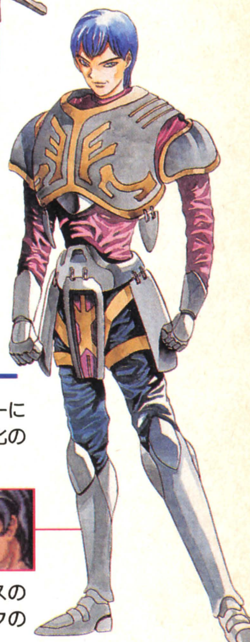
ミリー キリート

ラティとドーンとは幼なじみ。法術師の父のもとで紋章法術の修行をしている。



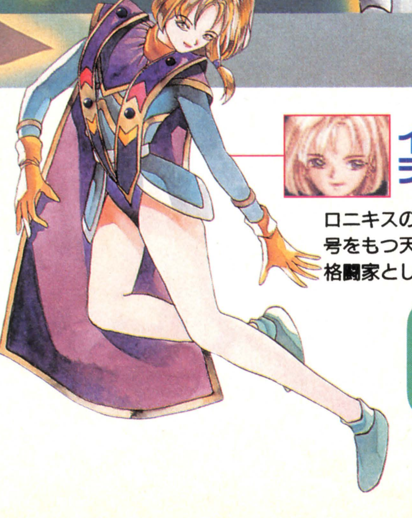
ドーン マルトー

ラティの親友で、ミリーに片想いをしている。石化の奇病に冒されてしまう。



ロニキス J ケニー

地球人で、宇宙船カルナスの船長。地球人ながらロークの紋章術を会得する。



イリア シルベス

ロニキスの部下。博士号をもつ天才ながら、格闘家としても優秀。



シウス ウォーレン

武者修行の旅をする剣士。短気だが義理堅く、信用のおける人物。

CHARASTOR 序盤の登場人物

★ぎっしりイベントが詰め込まれている!!

過去のローク タウンガイド

ラティたちが時空を超えてやって来た過去のロークとは、はたしてどんなところなのか。そしてどんなイベントが待ち受けているのか。プライベートアクションで起こるイベントとともに、彼らの旅を見ていこう。

クラート

はるか昔の故郷

ラティたちの住むクラトスの過去の町クラート。まだ住人も少なく、町というよりは村という雰囲気。ここではおもに、はぐれたミリーとロニキスについて、住人に聞き回ることになるぞ。



⬆ラティとイリアが倒れていた場所は、クラート南の海岸。ラティの時代と変わらず、静かな場所だ。

EVENT イリア用の服探し

ロークの服を持たないイリアが怪しまれないように、ラティが町で服を調達してくることになる。道具屋で買ったり、人からゆずってもらったりと、方法はいろいろあるけど……？



ホット

山越えの中継地点

物語の発端となる、奇病の発生したクールの町の過去が、このホットの町。入口には露店が立ち並び、なかなか活気のある町のようだ。この町では、初の「プライベートアクション」が起こせるぞ。なお、北にあるポートミスへは、ラティたちが奇病を治そうと薬草を取りにいった、メトークス山を越えていくことになるぞ。

EVENT シウスとの出会い

シウスとの出会いは、ラティに偽の剣を売りつけようとした武器商人を彼が殴りつけたのがきっかけ。その後、ラティたちが請け負った依頼を手伝うことになり、一行に加わるのだ。ちなみに、依頼が終わった後で、彼と別れることもできる。





PRIVATE イリアにプレゼント!?

ラティが道具屋に入ると、イリアがある品物に気を取られているのに気づく。どうやらイヤリングが気に入ったみたいだ。ここでラティは、行動の選択を迫られるぞ。展開としては、彼女にプレゼントするパターンとしないパターンがあるのだ。

プレゼントする



⬆イリアはいつもイヤリングを身につけるから、これが思わぬ問題を引き起こすことも……。

プレゼントしない

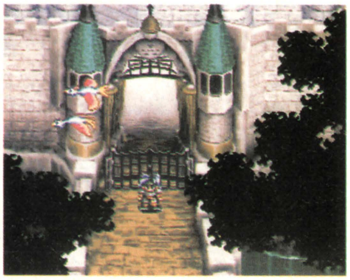


⬆特にイリアとの仲に進展はないけど、彼女の気持ちを考えると、これでイイのかな？

ポートミス

ムーア王国の城下町

ムーア王国の首都で、アストラル王国との貿易で栄えている港町。ここは人の出入りを厳しく制限していて、通行証がないと中に入れないのだ。ラティたちがホットで道具屋の依頼を受けたのは、依頼の目的地であるポートミスへの通行証を手に入れるためなんだよね。ムーア王国はアストラル王国と海路で通じていて、アストラル王国へ行くためには連絡船を利用することになるぞ。



➡町の北にはムーア城がそびえ立つ。ここの国王は人前に出ないことで有名らしい。

EVENT 海賊のアジトを急襲

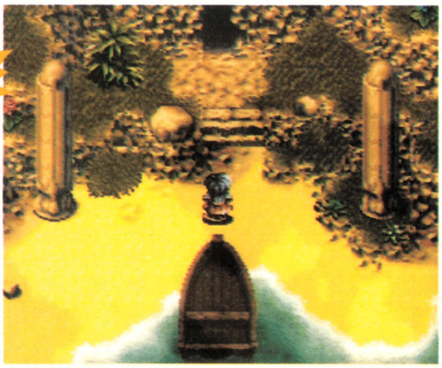
アストラル王国へ向かおうとする一行は、連絡船に乗るために港へ行くが、かんじんの船が出航しない。乗組員に話を聞くと、海賊が付近の海を荒し回っていて、船が出せないというのだ。とはいえ、ムーア王国でミリーとロニキスの消息がわからない以上、どうしてもアストラル王国へ向かいたい。そこで一行は、元凶である海賊を倒すべく、小船を借りて海賊のアジトへ乗り込むという、大胆な作戦に出た！





海賊許すまじ

⬆➡悪い虫は元から断たなきゃダメってことで、ここは海賊退治あるのみ！



PRIVATE このマークのイベントは、誰もが見られるイベントではなく、「プライベートアクション」を起こしたときにのみ発生するイベントである。プライベートアクションは、町に入るときなどにプレイヤーがボタンを押して実行する任意行動なのである。



オタニム

アストラルへと続く道

アストラル王国の海の玄関となる港町。特に目立ったものはないが、王国についての情報をここで聞くことができそう。ポートミスへ戻ることも可能だ。



➡アストラル王国の話は、ほとんどが騎士団についてのものだ。

EVENT シウス困惑

オタニムに着いたラティたちは、アストラルを目指すことになるが、なぜかシウスは「やめよう」などと言って、乗り気ではない。おまけに、アストラルには銘酒(めいしゅ)があるという話にも、酒好きな彼が興味を示さないというのは、何かおかしい。ひょっとしたら、アストラルに行きたくない理由でもあるのだろうか？



PRIVATE ロニキスと法術

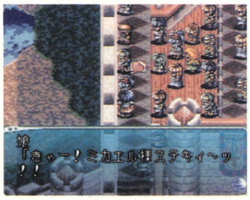
この町で「プライベートアクション」を起こすと、はぐれたミリーたちのシーンを見ることができる。そのころミリーとロニキスは、どこかの町の宿屋で過ごしていて、ミリーがロニキスに紋章術を学んでみたらと勧めていた。ロニキスが紋章使いとして目覚める、重要なイベントだったりするのだ。



タトローイ

戦いのワンダーランド

アストラル城へ続く唯一の運河がここにあり、町全体が関所の役目をしている場所だ。この町の最大の売りは、なんといっても闘技場で、これを見に来る客で町全体が活気にあふれているぞ。また、町の西側には、闘技場で戦わせる魔物を捕えるための洞窟もあり、これを目当てに集まる冒険者も多いとか。なお、アストラル城へは運河を船で上って行くことになるぞ。



⬅闘技場の2階にはたくさんの観客。ラティたちもこの大観衆の前で戦うのか？

EVENT 洞窟に入る怪しい人影

一行がタトローイを後にしたころ、1人の人間が洞窟の入口を警備する兵士を倒し、中へ向かう。いったい何のために!?



タトローイ名物

闘技場で王者を目指せ



この闘技場では出場者を随時(ずいじ)募集している。もちろんラティたちも参加できるのだ。戦いは魔物との1対1の勝負。相手となる魔物は、AからPまで16のランクに分けられていて、5匹勝ち抜けば賞品がもらえるぞ。Aランクで勝ち抜きをすれば、さらに上の戦いが待つ！





⬅仲間の誰でも出場可能。呪文もOKだから、経験値稼ぎにいいかもね。

1対1で勝負！

アストラル

最強の軍事国家

アストラル城の周囲は険(けわ)しい山々に囲まれているので、出入りができるのは運河のみ。それに加えて、最強の呼び声高いアストラル騎士団がいるとあって、難攻不落(なんこうふらく)の城としても名高い。山に囲まれてはいるものの、王国の最重要地点だけあって、城下町はかなりの大きさだ。おそらく、騎士団員になることを夢見てここに来る若者も多いのだろう。

ラティたちがこの町にたどり着くと、アストラル騎士団の行進場面に出くわす。そのとき、意外なハプニングが……!!

EVENT シウスとフィア

一行の前を通り過ぎていく騎士団の紅一点フィアが、シウスを呼び止める。なんとシウスは、アストラル騎士団長の息子だったのだ。しかしこの対面は、決して喜べるものではなかった……。





対立の行方は!?

★プレイヤーが自在にキャラを育てる!!

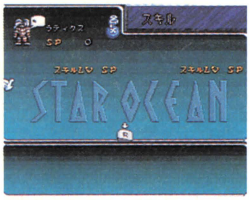
スキルシステム大解析

自分だけのキャラを自在に作ることができる！　そんなRPGファンの念願をかなえてくれるのがこの「スキルシステム」だ!!　ちょっと複雑なシステムだから、これを読んでよ～く理解しておこう!!



スキルを覚えるには？

スキルと呼ばれる能力は、スキルポイントを消費することで獲得する。これは以前に紹介したとおりなんだけど、スキルは、ゲームを始めてすぐに覚えられるわけではない。ではどうやって、覚えていくのだろうか？



⬅初期状態では、コマンドを選んでも空欄だけ。

まずはスキルを教えてもらう

過去のロークへ行くと、いくつかの町に「スキルギルド」という店が登場する。ここでスキルを手に入れて、コマンド画面中の「スキル」を選ぶことで初めて、スキルが選択できるのだ。一度そのスキルを選べるようになれば、戦闘中以外はいつでも、仲間の誰もが、そのスキルを選択することができるぞ。

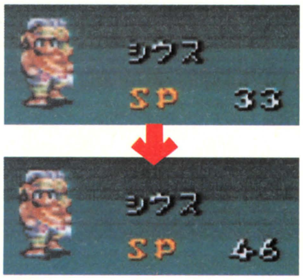




⬆➡スキルはジャンルとレベル別に売っている。レベルが高いスキルは値段も高い。

レベルアップでスキルポイント獲得

スキルギルドでスキルを手に入れても、それを技能として修得するためにはスキルポイント（SP）が必要。このスキルポイントは各キャラごとに設定されていて、レベルアップごとに決まった分だけ獲得できる仕組みなのだ。ポイントを消費することによって、スキルが身につくぞ。



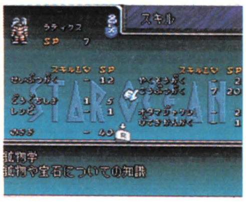
スキルポイントには限りがある

スキルポイントはレベルアップで獲得する。当然ながら、キャラのレベルが最大になったら、それ以上のポイントは得られないということになるのだ。よって、すべてのスキルをMAXにすることはできないようになっている。だから、スキルポイントをやたらにムダづかいしてしまうと、ゲーム後半の役立つスキルが覚えられなくなる危険もある。かといってスキルを全然覚えないと、冒険が不利になってしまう。限られたスキルポイントを上手に使うことが、このゲームでは大切なのだ。



覚えるとどうなる？

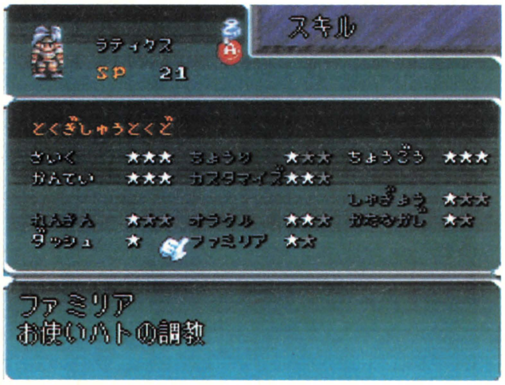
スキルを買い、スキルポイントを使って、初めてスキルが技能として修得できる。しかし、単純にスキルを覚えただけではそれを使いこなしたとはいえない。スキルをより効果的に使うためのカギが、特技なのだ。



⬅一つのスキルだけ鍛えても役に立たないぞ。

特技の修得度

スキル画面でXボタンを押すと、右のような画面になる。この星マークこそが「特技修得度」なのだ。星の数がその特技を覚えるのに必要なスキルの数を、白い星がすでに修得できた必要スキルの数を表しているぞ。



こんなスキルがあるぞ

スキルのジャンルは、大きく分けて４種類。戦闘系のようなバトルに直接影響する分野や、知識系のように冒険をサポートする分野など、それぞれに方向性があるのだ。特定のジャンルにこだわったり、各分野に精通するなど、自分だけのキャラメイクが楽しめそうだね。



⬆戦闘系スキルには、一定の確率で発揮するものもある。スキルが発動すると、キャラの上にマークが表示されるのだ。

スキルの分類

知識系	「生物学」や「精神学」など、各種学問に関する知識。単独では役に立たない場合が多い。
技術系	「クラフト」「包丁」といった、物を作り出すための技能。アイテム創造に役立つスキルだ。
感覚系	「アート」「文筆」などの、芸術面の技能。信仰や超能力に関するスキルもこれに分類。
戦闘系	「反撃」「フェイント」など、戦闘に役立つ。単独で活用するタイプのスキルが多いようだ。

スキルを特技にする！

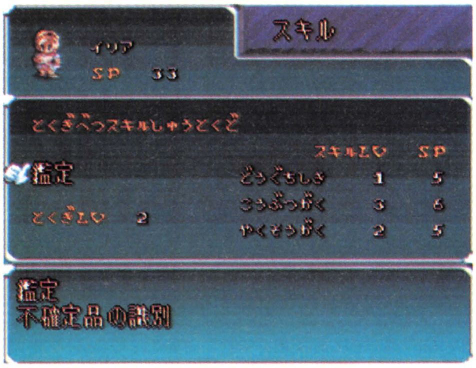


特技修得度画面にある、名前に続く星マーク。これがすべて白い星に変わり、特技に必要なスキルがそろったとき、ついにそのキャラは「特技」が使えるようになる。この段階でやっと、スキルを使いこなしたといえるのだ。



⬆特技を覚えて初めて、必要スキルが判明する。

特技レベルはスキルの平均



スキルレベルを高めていくと、特技もそれに応じてレベルアップし、特技が成功しやすくなる。複数のスキルで成り立つ特技の場合、スキルレベルの平均が特技レベルとなるようだ。

特技の活用法は2通り

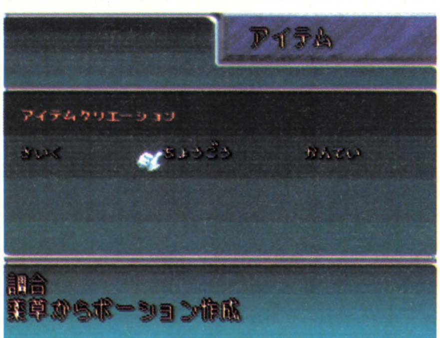
修得した特技は、基本的に移動中のコマンド画面で使うことができる。ひとつは「特技コマンド」、もうひとつは「アイテムコマンド」だ。特技コマンドで使用するタイプは、キャラごとに覚えているものの中から、アイテムコマンドで使うタイプは、パーティ全員の特技から使いたいものを選ぶのだ。例外として、移動中にBボタンを押しながら使う、「ダッシュ」の特技があるぞ。

特技コマンド



特技コマンドで使うタイプの特技は、その内容もさまざま。戦闘での必殺技だけでなく、創造神と交信する「オラクル」、調教したハトを買い物に行かせる「ファミリア」など、今までのRPGになかった楽しい特技がいっぱいあるぞ。

アイテムクリエーション



アイテムを作ったり調べたりする特技は、アイテムコマンドの中の「アイテムクリエーション」を選ぶと使える。効果の不明なアイテムを調べる「鑑定」や、食材を回復アイテムにする「調理」などが、このタイプだ。



注目！ 特技の活用はタレントが重要



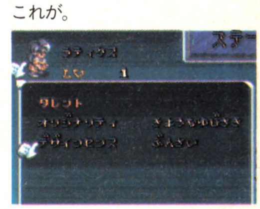
「タレント」とは、直訳すると「才能」。そしてこのゲームでのタレントは、特技を使いこなす才能の有無を表しているぞ。自分の特技に対応するタレントがあった場合は、その特技の成功確率がグンとアップするのだ。例えば「動物好き」なら、特技の「ファミリア」が成功しやすいというようにね。スキル活用のカギは、このタレントが握っていそうだぞ。



⬆タレントがないと、たとえ特技のレベルが高くても成功しにくくなる。けっこう複雑なんですよ、これが。

キャラのもつタレントはプレイヤーごとに違う

同じキャラでも…





このタレントは、キャラごとに決まっているのではなく、ゲーム開始時にランダムで設定されるのだ。だから、同じキャラでもプレイヤーごとに違った素質をもつってことになるぞ。もっているタレントが違えば、その才能を生かすためにスキル獲得の方向性も変わるわけで、バリエーションに富んだキャラ育成を楽しめるはずだ。なお、タレントは最大10種類までもつことができるぞ。

隠れた才能が目覚めることも！

タレントは表示されているものがすべてじゃない。たとえ得意でない分野があっても、それに関係するスキルを高めていけば、新たにタレントを獲得することだってあるのだ！　このように才能を開花させたものは、普通のタレントとは違う「隠しタレント」なのだ。



⬆どのキャラにどんな才能が隠れているかを見つけよう！



まだまだあるぞ!!!

20の隠しイベント

すべての隠しイベントを見てこそ、真のトレジャーハンターだ！　今回は、ふつうのプレイではなかなか見つけることができない隠しイベントや、隠しアイテムの数々を紹介するぞ!!

SFC	トレジャーハンターG	発売中
	●スクウェア●RPG●24M Ⓑ	￥7,900

1 カエルカジノの地下に隠されたカジノがあった!!

発生地　ゴルゴビナの港町

カエルカジノの地下に、もう1つのカジノを発見！　カジノにあるカエルの像に、パスワードを「ケロケロ」と入力すると、地下へのエレベータが現れるのだ。秘密のカジノでは、3つのゲームを連続でクリアするという超難関ゲームが待つ。しかもクリアすれば、ボーナスゲームが待つ!!



➡像に話しかけるとパスワード入力画面になるので、「ケロケロ」と入れよう。



⬅パスワードが合えば、エレベータが現れて地下のカジノへと行けるのだ！

3つのゲームを連続でクリアせよ!!

カエルレース

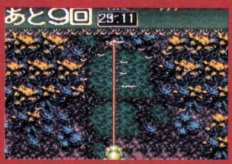
タイミングよくジャンプし、1着を目指すゲーム。他のカエルを踏めば大ジャンプすることができるぞ。



⬆ライバルたちを踏んづけて、1着を目指すのだ。

ハエ取りゲーム

舌を伸ばし、規定の回数ですべてのハエを取ればクリア。ハエの数が残り少なくなるほど難しい。



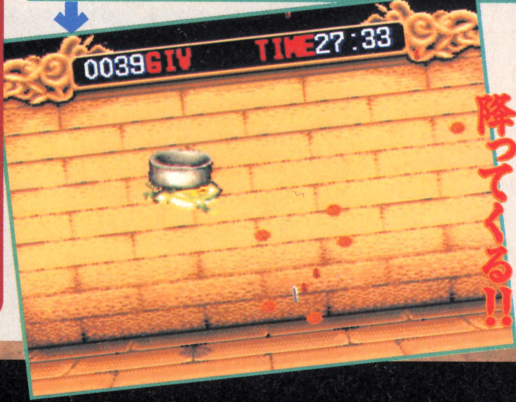
⬆ハエが集まっているところにうまく舌を伸ばそう。

ジャンプ玉よけゲーム

左右にジャンプして、飛んでくる玉をよけるゲーム。3つのラインすべてを見て、逃げ道を考えないとダメ。



⬆玉は速くなったり遅くなったりする。



お金が降ってくる!!

2 ネズミ退治で200Giv

発生地　ルーリの町

ルーリの町の入口付近にある家では、ネズミが出て困っている。退治すればお金がもらえるので、ぜひ助けてあげよう。ちなみに、もらえるお礼の金額が大きい選択肢は、1000Giv。「そんなには出せない」と断られた後に100Givを選ぶと、200Givもらえるぞ。



⬆地下にグルリネズミたちがいる。楽勝の相手！



➡どれを選ぶかで、もらえる金額が変わるぞ。

3 洗たく物をたたくと…

発生地　タニアの町

干してある洗たく物をバシバシすると、町の人が「そんなに服が欲しいならあげるよ！」といって「かたい服」をくれる。もうけ！





⬅⬆地上にあるものでなくてもバシバシできるってのは意外。チェックしてる？

4 幸せを呼ぶ"ほひほひ人形"

発生地　ゴルゴビナの港町他

防具屋や道具屋の壁にさりげなくかかっている人形は要チェック。この人形は〝ほひほひ人形〟という名前で、話すとお金がもらえるのだ。探してみよう。



⬆壁にさりげなくかかっているので、見逃しがち。



⬅もらえる金額は場所によって異なるのだ。

5 モーラさんの家の前の草を刈る

発生地　ルーリの町

モーラさんの家の前の草を、すべてバシバシしてみよう。すると、モーラさんからお礼がもらえるのだ。でも、いくらでももうけられると思ったら甘い！　1回めは200Givがもらえるけど、2回めは20Giv、3回めは1Giv、4回めは10Givと、もらえる金額が変わっていくのだ。ちなみに5回め以降は1Givしかもらえないぞ。

1回め　200Giv



⬆最初が一番多くもらえる。いよっ、太っ腹！

2回め　20Giv



⬆いきなり1割まで減ってしまう。苦労したのに……。

3回め　1Giv



⬆たったの1Giv！　ふつうならここであきらめる。

4回め　10Giv



⬆しつこくねばったかいがあり、やっと10Giv。

5回め　1Giv



⬆もう5回め以降は何回やっても1Givしかもらえない。世の中そんなに甘くないってこと！

6 防具がタダ！

発生地　セビアの町

ルーリの町の火事イベントの後、セビアの町の防具屋で買い物をしてみよう。おかみさんが同情して、防具代をタダにしてくれるぞ。ただし、タダになるのは1回こっきりというのが残念。



⬆衝撃的な火事のイベント。でも、悪いことの後にはいいことも……。



⬅防具をタダでもらえる！　当然、もらえるだけもらってしまおう。

7 修行者を見つけよう

発生地　アブノバ山

壁をよく見ると、隠れている修行者がいるのがわかるはず。見つけるとアイテムがもらえるぞ。イベント後は場所が変わるので注意。



⬅⬇頭だけがチョコンと見えている。よく見ればわかるぞ。



8 くさいブーツはここで売ろう

発生地　アクラスの港町

装備すると混乱する「くさいブーツ」。だからってすぐ手放すのはちょっと待て！　アクラスの港町で売れば500Givになるのだ。



⬅⬇「くさいブーツ」はここで売ろう！



9 更衣室の秘密!!

発生地 セビアの町

防具屋の奥にある更衣室、実はこの中に入ることができる。カーテンをめくってのぞいてみよう。しかもこの中にグルリネズミが隠れていたりするからビックリ!!



➡このカーテンで仕切られたところが更衣室だ。のぞいてみると…。

この中に入れるのだ!



⬅中にグルリネズミが! いきなり戦闘に突入してしまうのだ。

10 ネズミ退治で宿代がタダに!

発生地 ゴルゴビナの港町

宿屋の外の壁、目を凝らして見てみよう。小さな穴が開いているのがわかるかな? この穴を調べると、グルリネズミが出現! いきなり戦闘に突入するのだ。ネズミを倒すと、宿の主人が宿代を1回だけタダにしてくれるぞ。



⬆小さくて見えにくいが、穴が開いている。気づいた人はエライ!



⬆宿代が1回だけタダに。口止め料ってところかな。

11 広場でお金を集める

発生地 ルーリの町

ルーリの町の奥にある砂場を、一歩ずつ歩いて調べてみると……お金が出てくる! 小遣い稼ぎにピッタリだ。



⬅ちゃりちゃりお金が出てきて気持ちがいいぞ。

12 ハチ退治のお礼は?

発生地 タニアの町

ハチの巣がある木をバシバシすると、ハチが落ちてきて戦闘に! 倒すと「デリシャスおやつ」が手に入る!!



⬅木をバシバシすると、巣が落ちてくる。その中からハチが!

13 「歌う妄想の剣」入手

発生地 ファルアの学校

ファルアの学校にあるタンスを調べると、「歌う妄想の剣」という珍しい武器が手に入る。これを装備して戦うと、敵を妄想状態にすることができるのだ。なかなか使える剣なのです。



⬆タンスの中に「歌う妄想の剣」を発見。なんでこんなもの隠してるのかな?



⬅敵が妄想状態になっている間が、攻撃の絶好のチャンスなのだ。

15 ノックするとイイコトが!

発生地 レクルの町

扉の前でバシバシするとノックできるのを知ってる? 返事をしてくれたり、礼儀正しいとほめられるのは珍しくないけど、レクルの町のある家ではノックをすると「アタックリング」がもらえるぞ。

アタックリングがもらえる!



⬅ノックして入ると「アタックリング」がもらえる。



➡他のところでも、ノックするといろいろな反応がある。

14 ハバルトの日記を見る

発生地 ルーリの町

鉄の鳥爆破イベント後、じっちゃんの家に帰る前にハバルトの家に寄ろう。するとハバルトが留守なので、いつもは見られない日記がのぞける。



⬆ハバルトが家にいるときは見ることができない。ちえっ。



⬅日記とノートには、モーラさんへの想いがつづってある。

16 マリリンを探せ!

発生地 ノイエの森

ノイエの森にいる子どもから、ヤギのマリリンを探してくれるよう頼まれるよね。この子といっしょにマリリンを見つけてあげると、お礼に「ニコニコ人形」というめったにお目にかかれないアイテムがもらえるぞ。



⬅⬆ヤギのマリリンがいなくなって困っている子どもを仲間に。マリリンはどこに?





マリリン発見!

⬅森の中を隅々まで歩けば、わりと簡単に見つけられるはず。

17 王様を殺すと・・

発生地 ファルアの学校

ファルアの学校でのイベント後、アロシュ城の王様が一時的にパーティに加わる。王様はバトルにも登場するけど、もしこの王様が一撃でも攻撃を受けるとどうなるか。実は、王様がバクダンで自爆して、ゲームオーバーになってしまうのだ。超悲惨！



⬆イベントで王様が仲間に。護衛して城へ帰るのだ。



⬅敵の攻撃が王様に！ や、やめて〜。



⬅王様が倒れると、他のメンバーが生きていても強制的にゲームオーバーになってしまうぞ。

18 ヴォルトグースを倒せ!!

発生地 ダハラの森

ダハラの森にいるヴォルトグースを倒し、その後ろにあるタルを調べよう。6000Givあるぞ。



⬆男がヴォルトグースの情報を教えてくれる。



⬅ヴォルトグースと対決！ ザコなのにわりと強いので、ポンガの魔法で一掃しよう。

⬇お金を取って帰ると、男に天引きされてしまう。もらえるのは半額だけ……。



ショック!!
3000Givも
とられた〜!!

19 寝る前のリアクションが変わる

発生地 宿屋

宿屋に泊まると、寝る前にキャラクターたちがリアクションをとるよね。これ、実は泊まったときの状況やメンバーでいろいろ変わるんだ。



⬆たいていはブルーが他愛ないおしゃべりをするだけ。それがカワイイんだけど。



⬆これはブルーがカエルになった夢の話。子どもだね。

20 クジラ死す

発生地 アクラスの港町

アクラスの港町に着くと、傷ついたクジラのためにハイポーションを探すイベントが起こる。ここで、ハイポーションを渡す前に1回でも宿屋に泊まると、なんとクジラが死んでしまうのだ。早く薬を届けてあげればよかったのに……。



➡ハイポーションのために「すごいカエル」をまずゲットしよう。



➡ガルガガさんにハイポーションを作ってもらうのだ。

宿屋に泊まらない





⬆できたてのハイポーションをクジラに届けてあげよう。もちろん、宿屋に泊まってはいけないよ。

⬆クジラが元気になった！ これでもうサヨナラだけど、またいつか、どこかで会えるかもしれないね。

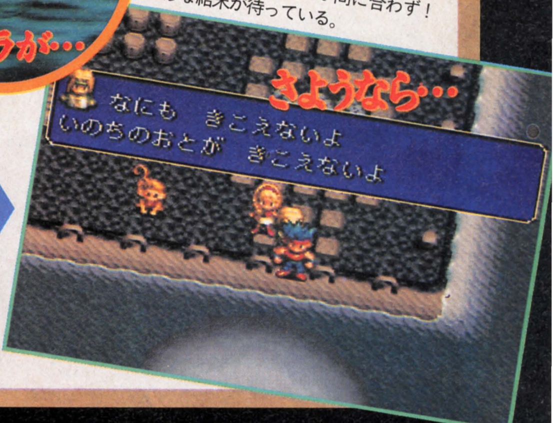


宿屋に泊まる

⬇レインが止めるのに、宿屋に泊まってみる。これでもう、クジラの死は決定的に……。



⬇クジラに薬を届けるが間に合わず！ 悲惨な結末が待っている。

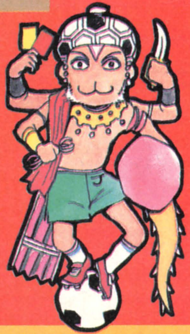


Ⓒエボック社／小学館プロダクション

レディア+2 フリースペース

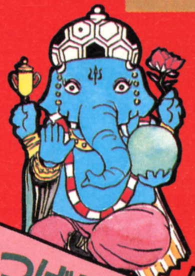
（前号でカビラ兄弟に勝ったのでこのスペースをゲットしたぞ）今回はちょっとしたテクを紹介しよう。ボールを追うときに十字キーをこきざみに離すと、COMの修正で操作していない選手が寄りやすくなるんだ。フォローの選手が集まってくるので、ディフェンス時には有効だぞ。カビラ兄弟も絶対に知らないテクなのだ。

な、なんと現役Jリーガーにカビラ兄弟が挑戦!!



ナマステ！エキステ!!

namaste existe



風雲急をつげる第3回

この夏ブレイク（といっても脳ミソが）寸前の人気暴発コンビ、カビラブラザーズがベルマーレ平塚の田坂選手に挑戦した!!

カビラ兄弟のエキステ極道（きわめみち）スペシャル

第3回ベルマーレの鉄人あらわる!!

Jリーガーの中でも無類の『エキステ』好きというベルマーレ平塚の鉄人MF田坂選手に、カビラ兄弟がアタック!! はたして結果はどうなりますか!?



田坂和昭（たさかかずあき）

日本を代表する守備的MF。代表経験もあり、守備に関してはもちろん攻撃にも積極的に参加する中盤のダイナモだ。8月3日生まれの24歳。未婚。東海大出身。

現役Jリーガーの『エキステ』実力はいかに!?

弟：ねぇ兄。今日の相手はあの鉄人田坂選手でしょ。対戦中にタックルとかされないかな。

兄：そうだな。田坂さんといえば、ハードなマークで有名な守備的MFだからな。ヘタしたらスライディングなんか食らいかねんぞ。

田坂選手（以下、田）：「こんちわー、よろしくお願いしま～す」

弟：（兄貴、どうやら今日は機嫌がよさそうですよ。とにかく対戦してみましょうか）

田坂さんはもちろんベルマーレですよね。

田：いや、ベルマーレは足が遅いから（笑）。やっぱり強いチームじゃないと。今日はアントラーズとヴェルディにしようっと。

………3試合経過（スコアは右を参照）………

途中「ウォ～」、「すっげぇ」、「今の試合なし、リセットね」などの田坂選手の声がコダマする。

田：いやぁ強い。プロにはかないません。

弟：『エキステ』はよくプレイします？

田：しますよ。合宿中なんかは、ホテルの部屋にSFC持ち込んだりしてね。名良橋選手や野口選手と対戦したりすることもあるな。ボクゲーム好きなんで、よく地元のファミコンショップにも、こっそり通ってます（笑）。

兄：いやぁ、今日はありがとうございました。

弟：兄貴ぃ。ホントに対戦好きのいい人だったねぇ。

兄：ってお前さっきはあんなに怖がってたのに。

弟：ギャフン!!



⬆「ナマステ」を読んで思わずニッコリする田坂さん。いい人だぁ。

カビラ兄弟	2－1
Jリーガーに	2－1
圧勝!!	4－1



⬆実際のプレイぶりとは違い（!?）、力技が多い田坂選手。アツくなるとラフプレイも。

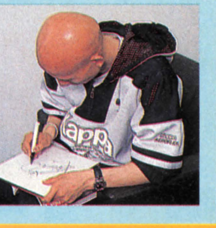




➡負けたときのくやしがりっぷりはスポーツ選手ならでは。

ということで戦利品をプレゼント

カビラ兄弟、見事に完全勝利というわけで、戦利品として田坂選手のサイン色紙を5枚ゲットしてきた。くやしがる田坂さんに書いてもらったこのサインがほしい人は編集部「田坂選手はいい人だぁ」係まで。



カビラ兄弟はJリーガーからの挑戦を待っている!!



カビラ兄弟のサッカーだよ人生は

弟：いやぁ、ホントさわやかな青年って人でしたな田坂選手は。『エキステ』じたいのウデは並なんですけど…（笑）。また、この熱戦の模様はTV放送もされたのだ！ 見た人はラッキィ！

ゲームでお悩みの貴兄に！

ゲーマーの 薬草箱



●今回のお題●
- SFC『魔法陣グルグル２』
- FC『銀河の三人』
- SFC『旧約・女神転生』
- FC『横浜港連続殺人事件』
- SFC『エメラルドドラゴン』



なぜか最近みなさんからの質問ハガキが減っています。すでにこのコーナーはその役目を果たしてしまったのでしょうか？　いや、まだあるでしょう、謎が、悩みが…ないですか？

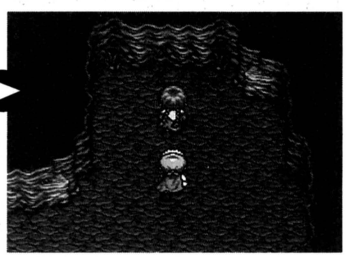
SFC『魔法陣グルグル2』

質問
今、グランの町にいるんですが“地の王”に会えません。墓場から行くダンジョンは行き止まりだし。井戸があやしいと思うんですけど…。
栃木県　キュルキュルスポンくん

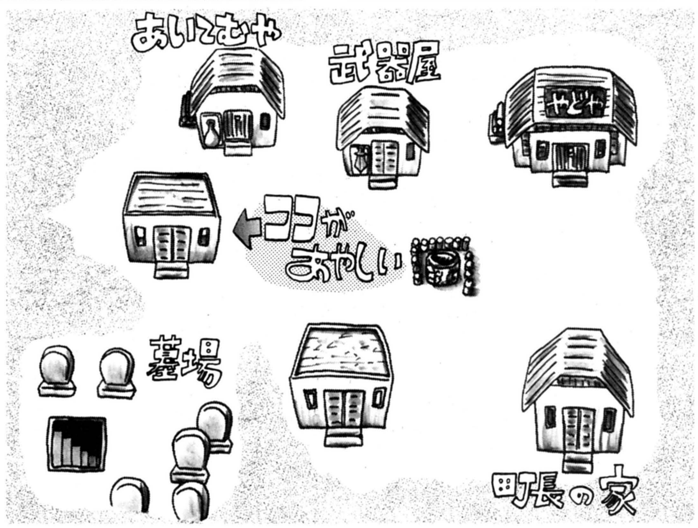
答のツボ　カワチ山田
あまい！　ケーキに練乳かけて食べるくらいあまいぞ。ということで（？）正しい入口を大紹介です。

原作モノのゲームってク○ゲーが多いけど、このゲームは原作の雰囲気をこわさず良くできているよね。さて、質問の答ですが……。ふー、ダメダメくんですな。このゲームの謎って、ココを入れて２、３か所ぐらいだけど、そんなに難しくないですよ…。はっ！　もしかして、最近ハガキが少ないのは読者に対してダメダメくんとか言って、冷たくしているからなのか！　イカンイカン、反省。ということで、やさしく答えてアゲル。右のマップも参考にしてねウフ♥





⬆いかにも怪しそうな階段。うむ。ワシもそう思うので、さっそく降りてみよう。
➡はうぅー。何もないっす。こういうときは、町の人に話聞くといいアルネ（中国人？）。



・正しい入口は…。

町の西に隠れるように立っている女性が「あやしい家がある」とヒントを教えてくれる。その家の場所は、上のマップを見てね。あとは、その家に入ってツボにぶつかると、地の王のトコロに続くダンジョンに入れるぞ。

あやしい…



⬇なになに。ほー、そうですか。それは何かありそうですな。

というコトで…



⬆部屋に入ってみました。う～ん、別に何も変わったところはないですな…。

ツボにぶつかると



⬇しかーし！　じつは、このツボが隠されたダンジョンの入口だったんですね。

⬆ほら、ごらんのとおり。ツボにぶつかるとダンジョンにワープする。でも、なぜツボ？

なんと!!



⬇まあ、深いことは考えずに、さっさと“地の王”に会うために先に進むのが吉と出ております。ハイ。

先に進もう！



俺とゲームと
お知らせ：電撃SFCの薬草、電撃NINTENDO64の薬草箱に採用された方、大変おまたせしております。採用者用の賞品（テレカ）は、ただ今制作中です。もうしばらくお待ちください。ところでみなさんご存じでしたか、このコーナーに採用されるとテレカがもらえちゃうんですよ。ウシシ。ですから皆さん、はりきってハガキを送ってきてください。

FC『銀河の三人』

質問 金星にある「友情のハート」が見つけられません。手に入れるための条件でもあるのでしょうか？　教えてください。

福島県　MSXユーザーくん

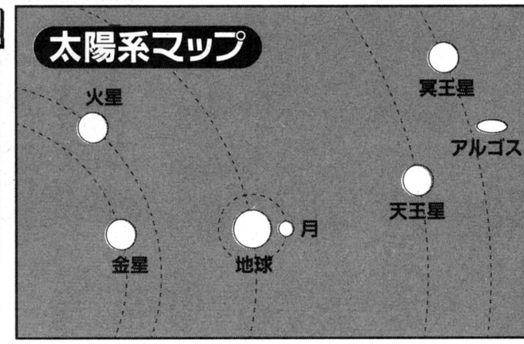
答のツボ ビリー河原

「友情のハート」が見つからないという質問は、他に3人もいた。けっこう、みんな同じ場所でつまるんだね。

「ヒロキのケチ！」。これが金星のシェルターをプレイしているときの叫びだった。なんでかというと〝アルゴスのヒロキ〟が「4つのハートを持っていないなら、ミサイルの場所は教えないよ」みたいなことを言い出したからなんだ。このミサイルがないと〝ガルム空母〟は倒せない、という情報があっただけに、ショック大でした（じつは俺も「友情のハート」は見つけられなかったんですよ）。その後、徹底的に金星を調べまくること3日、ボロボロになりながらついに「友情のハート」のある場所を発見！　超うれしかったので、全ハートのある場所を解説することに急きょ決定！



⬆4つのハートを入手してから会うと、反物質ミサイルのある、冥王星のキーワードを教えてくれる。



力のハート（火星にある）

ここにある「力のハート」は問題なく見つけられる。一番最初に手に入れよう。あとは〝ちょうやく〟の距離が延びる「ブースター」と、〝ミサイル〟の最大保有数が上がる「ミサイルポッド」を取り忘れないようにしよう。

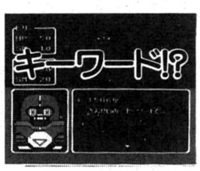


⬅ミサイルポッドも同時に入手できるぞ。

勇気のハート（天王星にある）

ここはヒロキを閉じこめたガルムの司令官がいる。こいつを倒せば「勇気のハート」を入手できるんだ。あとは、金星のキーワードを覚えておくこと。







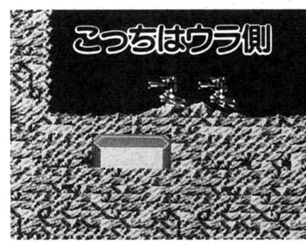
⬆敵を倒したあとに、同じところに来ると手に入る。3ウェイも手に入るぞ。

愛のハート（月のウラ側にある）

ここは〝ウラ側〟自体がどこにあるのか、ということが一番の問題になる。行き方は、地球の反対方向から月に〝ちょうやく〟すればいいんだ。ウラ側のシェルターの最深部に「愛のハート」があるぞ。シェルター内には敵が出現しないから迷わなければOKだろう。



⬅地球側から来るとオモテに着く。〝愛のハート〟はないぞ。



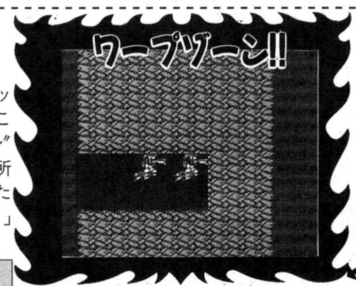
⬆地球の反対側から〝ちょうやく〟して来ないとダメ。けっこう悩むかも？



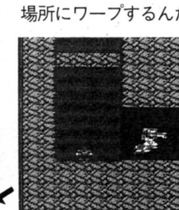
⬆ミサイルポッドも同時に手に入るんだ。

友情のハート（金星にある）

ここが一番の難関だろう。実際俺もかなり悩んだしね。意味ありげにシェルターの最深部に強い敵がいるので、倒せば「友情のハート」が手に入ると思いガチだが、はっきり言ってこの敵キャラは関係ナシ。関係があるのは、入口の左下にたくさんある部屋のような〝暗闇ゾーン〟なんだ（このことは、地表にいるロボットが、それとなく教えてくれるぞ）。ここの、右側の上から3つめの〝暗闇ゾーン〟を調べると「友情のハート」のある場所にワープできる。そして天王星で聞いたキーワードを入力すれば「友情のハート」が手に入るんだ。

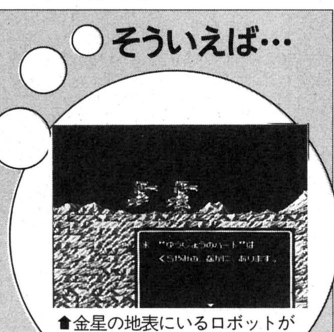


⬅写真のように右はじに行って、✚の上を押す。そうすると、キーワードを打ち込む場所にワープするんだ。ここがポイント。

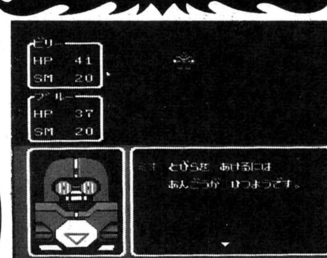


⬅ここがワープの出口だ。左のロボットに話しかけると…。





⬆金星の地表にいるロボットが教えてくれていたよね。



⬆「キーワードを入力しろ」といわれる。このキーワードは、天王星でロボットが教えてくれたよね。



⬆友情のハートを入手したぞ。それと同時に1ウェイも手に入る。よっしゃ〜。

俺とゲームと

今回〝薬草箱〟で取り上げたFC『銀河の三人』が、オリジナルはパソコンゲームだったのを知っているかな？　しかも発売元は、あのエニックスなんだ。たしか『地球戦士ライーザ』というタイトルだった気がする。そういえば、エニックスのAVGゲームはおもしろいのが多かったなあ。『ジーザス』とか『ミスティ・ブルー』とか『アンジェラス』とか。エニックスさん、N64にリメイクしてください。お願い！　：ビリー

SFC『旧約・女神転生』

質問

「嘆きの玉」はどこにあるんですか？　7つのピラーで王城を浮上させたんだけど、中にいる平将門に「嘆きの玉」を持っていないとダメと言われて先に進めません。　茨城県　トマトマンくん

答のツボ　ビリー河原

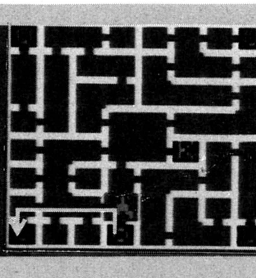
ズバリ言っちゃいましょう。バエル城にいる〝魔王バエル〟を倒すと手に入るんだ。これで先に進めるね。

「嘆きの玉」はバエル城の城主〝魔王バエル〟が持っている。バエル城は、夢の島のテレポート地点の南に建っているぞ。この城は4階建てになっていて、けっこう複雑。しかも出てくる敵も強いし、〝魔王バエル〟と戦う前に〝親友〟が登場して足をひっぱってくれるというオマケつき。だから、レベルを十分に上げてから行かないと「嘆きの玉」は手に入らないぞ。魔王バエルを倒して「嘆きの玉」を入手したら、爆心地に浮上した王城から魔界へ行くだけだ。最後にヒントを1つ。キミのパーティに〝ウンディーネ〟は入っているかな（バレバレだっつーの）？

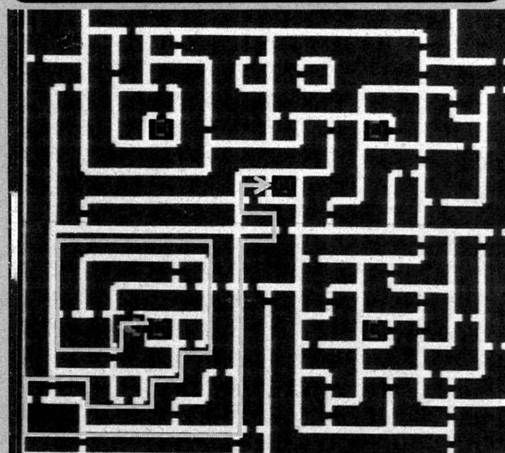
バエル城MAP

バエル城は4階建てになっていて、上に行けば行くほど敵も強くなってくるので、1階にある回復してくれる場所と防具の店をうまく使って、自分の装備を整えつつレベルアップにはげむことをオススメする。無理に上に登っても死んじゃうだけだしね。そこである程度レベルを上げたら、4階まで寄り道しないで一気に登ってしまおう。このときは、ぜひ右のマップに矢印で記してあるルートを参考にしてほしい。ところで余談なんだけど、2階の「空気が淀んでいる」というメッセージが出る場所に、魔王バエルを倒してから行ってみると、あるコトが…。

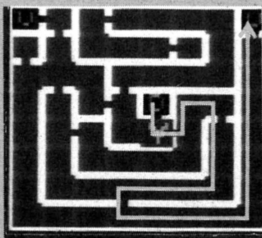
1階



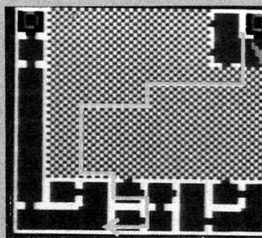
2階



3階



4階



魔王バエルとの決戦の前に…

やっとのおもいで4階のバエルの部屋に到着すると、親友が登場する。そして「自分のほうが間違った道を進んできた。魔王バエルはオレが倒す」と、勇ましいセリフを吐き、単身でバエルに立ち向かって行く。そこまでは許せるけれど、その後がヒドイ！　なんと悪魔を3体も置いていくのよ（この悪魔と戦うことになる)。「お前はホントに親友かいっ」と、突っ込みを入れましょう。



⬆バエルの部屋の入口に、いきなり現れる。親友なので安心しきっていたら、ヒドイ仕打ち。例えれば「飼い犬に噛まれた」状態。





⬆憎ったらしいコトを、ほざくバエル。コンチクショ～、見てろよ。

魔王をたおして"嘆きの玉"を手に入れろ!!

魔王バエルは、魔法攻撃と直接攻撃をしかけてくる。しかも、どちらの攻撃もかなり強力。ひどいときは一撃で 300ポイントも減る攻撃をガンガンやってくるので、パーティの配列には細心の注意を払おう。また、バエルはこちらの魔法攻撃（特に炎系の魔法）を跳ね返すから、回復は毎ターンするようにしよう。





⬆さっきまで、あんなにイバっていたのに。今じゃ、この有り様。



"嘆きの玉"を持って爆心地に行こう!!

倒すとカエルになってしまうバエル。ここで「とどめを刺す」かどうかで、エンディングが変化するからよく考えて行動しよう（ちなみに「空気が～」のメッセージが出る部屋に行くのなら、とどめを刺しておくこと)。とにかく、バエルを倒して嘆きの玉を入手したら爆心地の王城に行こう。そうすれば、平将門が魔界への道を開いてくれるので、魔界に行くことができるんだ。



俺とゲームと

〝N64〟って、どんなふうに呼ばれるのかな？　SFCは〝スーファミ〟って呼ばれてるし、PSは〝プレステ〟なんて呼ばれるよね（でもソニーは〝ピーエス〟が正しいって言っているらしいけど)。やっぱり〝えぬ六十四〟か〝エヌロクヨン〟のどっちかだろうね。まちがっても〝えぬむし〟（昆虫？）とか〝んむよん〟（ムリヤリ考えました、スミマセン）なんて呼ぶ人はいないか、やっぱり。：ビリー

8ビットから64ビットまでゲームの質問完全対応

FC『探偵神宮寺三郎 横浜港連続殺人事件』

質問 「捜査の方向を考えなおそう」といって選択肢が3つに分かれるあたりで、つまってしまいました。ボタンは拾ったんですがそこまでです。どうしたらよいでしょうか？　東京都　ろさぴぱるくん

答のツボ　ビリー河原

この3択の選びかたは、「ベンツ〜」編と「イリス〜」編のフラグを立ててから「密輸」編を選べばいいんだよ。

おしいですな、ろさぴぱるくん。ボタンを拾ったってことは「ベンツ」編のほうは半分クリアしていたんだよ。もう少し粘れば先に進めたかもしれないね。このゲームは本当に根気が必要なんだ。俺もかなり苦しんだよ(でも、そのおかげで何がフラグになっているのかわかったんだけどね)。細かい説明は後ですることにして、このゲームをプレイするときの心得みたいなものを下にまとめたから参考にしてちょうだいな。それでは3つの選択肢のクリアに必要なフラグを説明しよう。

◆捜査の心得◆

- ●捜査の基本はやっぱり"ききこみ"
- ●こまったときは"タバコを吸う"
- ●"いせざき"はいろいろ知っている
- ●"ようこ"に"気がついたこと"をするとヒントをくれるときがある
- ●"あたりのひと"は"ベンツのコト"以外は知らない

ベンツについて調べる

「ベンツ〜」編のフラグは"ベンツの運転手の情報を得る"ことと"ボタンを発見する"ことの2点なんだ。この2点のイベントをすませればOK(その前に、領事館に行ってロバートに車について"ききこみ"をすることと、エバのマンションに行って"タバコを吸う"ことをすませておくことに注意)。



⬆ようこと一緒に来て、あたりの人に"ききこみ"をすると…

⬆ジョギング中の人が"ベンツの運転手"について教えてくれる。どうやらグラサンの男らしい…。



⬆ようこが一緒じゃないとこのイベントも発生しないぞ。

⬅"まわりをみる"をするとボタンを発見できるんだ。これで「ベンツ」編は終わり。

イリスの足どりについて調べる

「イリス〜」編のフラグは"イリスの足どりを追ってみる"ことと、ピエールから"イリスの前日の様子を聞く"ことの2点。フラグが立っていれば、ようこに"気がついたこと"を聞くと「捜査の方向を変えよう」と言われるぞ。いせざきからイリス・とつか・かながわの写真をもらうのも忘れずに。



⬆まずは"いせざき"から話を聞く。

⬅ピエールに話を聞いてから、ようこに"気がついたこと"を聞くと…。



⬆もう1回ピエールにイリスについて話を聞いた後、ようこと話すと…。

⬅このように、ようこが言ったら「イリス」編は終わり。

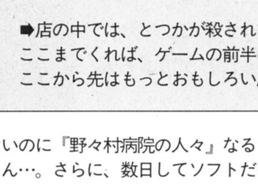
密輸グループについて調べる

この「密輸グループ」編のフラグを立てるには、せいろうかいの"かながわ"に2回イリスについて聞けばいい。そして「ベンツ」編と「イリス」編それぞれのフラグを立てておくと"とつか"が殺されるイベントが発生する。フラグが立ったかどうかの確認は、タバコをすったときのセリフが「2人をくわしく〜」から「とつかを〜」に変化したかどうかで判断しよう。

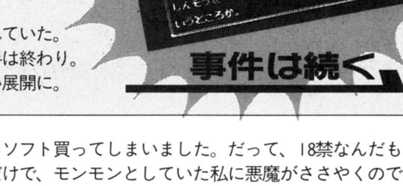


⬅イリスのことを2回聞くと、このメッセージがでる。そうしたら、とつかの店に行こう。

⬆まずは、せいろうかいに行ってかながわにイリスについて聞く。



⬆ちゃんと全部フラグを立てておくと、店の入口が開いているんだ。



➡店の中では、とつかが殺されていた。ここまでくれば、ゲームの前半は終わり。ここから先はもっとおもしろい展開に。

俺とゲームと

ああ、神様お許しください。私はサターンも持っていないのに『野々村病院の人々』なるソフト買ってしまいました。だって、18禁なんだもん。だって、エルフなんだもん。だって、欲しかったんだもん…。さらに、数日してソフトだけで、モンモンとしていた私に悪魔がささやくのです。サターン買えと…。買ってしまいました。お金もないのに…。家賃が払えません（自業自得）。だって、プレイしたかったんだもん。：カワチ

SFC『エメラルドドラゴン』

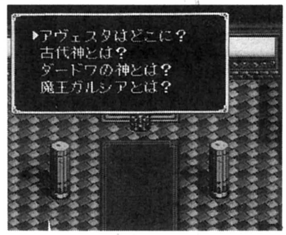
質問
ダードワの神殿の地下に〝アヴェスタ〟があるようですが、地下の入口がどこにあるのかわかりません。教えてください。
大阪府　田中紀人くん

答のツボ　カワチ山田
はい、そういう田中くんにピッタリのことわざを教えてあげましょう。「急がば回れ」。肝に銘じて下の記事を見るべし。

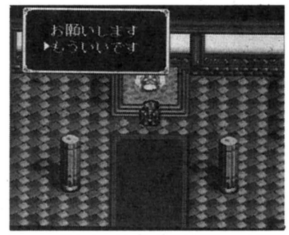
　まず、ダードワの神殿に入ると、正面に妖精フワルがいるので、話を聞こう。すると「4つのコトについて教えてあげる」と言ってくる。ここで、さっきのことわざを思い出そう。聞きたくなくても4つ全部聞きましょう。そうすると、地下への階段が出てくるんですよ。



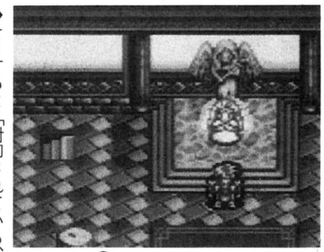
⬆神殿に入ったらフワルに話かける。



⬆4つ全部のコトについて話を聞く。

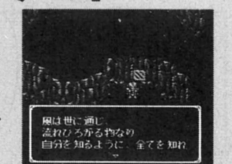


⬅聞き終わると「もう一度聞きたい話はあるか」と聞かれるので「もういいです」を選ぶ。

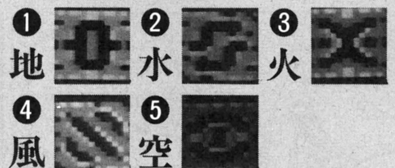

➡そうすると「封印されている、とびらを開きましょう」と言って地下への階段を出してくれる。

先の方も教えてアゲル！

　地下に降りてもすぐ〝アヴェスタ〟は手に入らない。〝アヴェスタ〟がある部屋のとびらを開けるには、その前にある石板を順番に踏まなくてはいけない。その順番は右で大紹介。



石板を踏む順番



SFC『魔法陣グルグル2』

質問
風の王に会うために風の谷を進んで行くと、ブーンメチャとかいうヤツに吹き飛ばされて前に進めません。どうしたら、先に進めるんですか？
千葉県　愛のキラキラさん

答のツボ　カワチ山田
1回や2回くらい吹き飛ばされたからといって、くじけるようではダメですな。根性で何度もチャレンジあるのみです。

　そうなんですよ。風の王に会うために風の谷へGO！　なんて調子よく行こうとすると、飛ばされてしまうんだよね。ここまで、つまるところがまったくと言ってイイほどなかっただけにちょっと途方に暮れてしまうかも（ちと大げさ）。



⬆あうー。飛ばされてしまいました。ほんの少しだけど。
⬇うっ！　なんか、イヤな予感が…。
⬆くきょー。風の町まで飛ばされてしまいました。

じつは
　じつは、答はとってもカンタン。3回めには、根性で先に進めるようになっているぞ。一安心ですな。



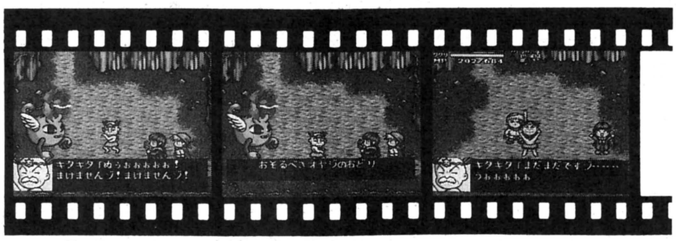
⬅はうぅぅー。また、飛ばされてしまうですぅぅぅ。



➡あう。だったら、最初から根性で行ってくれや！

おやじ大活躍！

　グルグルと言えばキタキタおやじ。ということで（え？）、風の谷のボスとの戦闘では、なんとキタキタおやじが大活躍してくれるのだ！　その活躍ぶりを右で大紹介ですぅぅぅ。



ゲームの質問受け付け中

私がお答えします

激ムズゲームはおまかせ！
ビリー河原



今、複数のFCソフトをプレイしているのは日本中でこの人だけかもしれない（仕事だけどね）。

最新から古めの作品までOK
カワチ山田



ついにサターンにも手を出した人。本体を買うきっかけが「野々村」というのも彼らしいところ（ダメだ）。

ゲームにつまったらハイ薬草。ご家庭のゲームの常備薬としてゲーマーの薬草箱をお読みください。

あて先はこちら
〒101　東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館
「電撃NINTENDO64
ゲーマーの薬草箱」係

俺とゲームと

ああ、神様お許しください。私は『ファイアーエムブレム　聖戦の系譜』にハマってしまったため、仕事があるのに無断で2日ほど休んでしまいました。だって、悪魔がささやくのです。休めと…。2日めに村松氏（ジタンダ編集者）からの怒りの電話で自分を少し取りもどす。しかたなく次の日編集部へ。情報入手。3章で風の剣なるモノが入手できるそうだ。3章からやり直しか…。ああ、また悪魔が…1週間休めって…。：カワチ

ゲームの素



だから「素」は、「そ」じゃなくって「もと」なんです。

✹業務連絡：マンガ家の多摩屋猫丸さん！ マンガのサイズは正確にね。



マンガ／多摩屋猫丸

「ゲームの素」を作っている人たち

ハガキに包まれた愛の生活を営む3人。それが右の人たちなのです。

中川だいめー



ゲームも強いが、アニメにも強いアニキ。最近、シャ乱Qのギタリストに似ていると言われた。金髪じゃないのに。本人オタクだし。

天堂はっぱ



「ゲームの素」のゲーマー兼データベース。PNやポイントが違っていたら、コイツのせいです。じつは、意外とクソゲーマー(笑)。

ロン



超ウルトラゲームバカ代表。現在、パソコンを含めて20台のゲーム機を所持。給料のほとんどをゲームに使うとか？

※今回のマンガの補足説明‥‥①てんかん：専門研究者によると、ゲームの場合、その強い視覚刺激が原因で起こるらしい。光・図形・激しい音・高度な思考が、てんかんを誘発する主たる理由。「光過敏性てんかん」の一種とのこと。②タイプA特性：こうなる理由は、TVゲームは敵を攻撃して殺さないといけないものがあるから。さらには、この特徴を持った人間は心臓発作がおこりやすい、とのこと。…そんなこと言われてもねぇ。個人的には電磁波の方が、よほどヤバイと思うんですが…。

NINTENDO64発売直前! もちろん私も買います。『羽生将棋』以外…。

今月も始まったゲームの素。どーもぉ、中川だいめーでぇっす。寝てませーん。かなりハイでーっす。具合悪いでーっす。もう4日めどぇーす。ゲホゲホ。

なんか最近、寝ても疲れが取れないし……って、そりゃあ、編集部の床で寝てたら取れないわなぁ。ハッキリ言って疲れてます。誰か、私の代わりに仕事やっといてくれません？　それでギャラは私にくれるってのは、どんなモンでしょう？　…あ、ダメですか。チェッ（編注：あったりまえです）。

とまあ、そういうワケで今、私はグチャグチャのドロドロ状態です。例えて言うなら、今のゲーム業界状態ってヤツ？　具合悪いんで、もう何言っても平気でーす。ケケケッ（編注：あ、壊れた）。

てなワケで今回、E野さん（編注：誰？　ワープの社長？）の本心がわかるくらいドロドロな状態。でもそんな中、今月はうれしいことが2つありました。それだけが唯一の救いと言えましょう。ガフッ。

1つめは、「N64がいよいよ発売される」ってこと。これはホントに良かった！　デンロク創刊3号めにしてやっと発売だもんなぁ。これで、ようやく「日本一の先走り雑誌」じゃなくなるワケだし。編集部の人間は、ホッと胸をなで下ろしていることでしょう。たぶん（編注：ホッ）。

そして、2つめは私にとっては本当にうれしいこと。つ・ま・り……やっとこさハガキが来たのです！　いやあ、来なかったらどうしようと思っていました。投稿してくれた読者さま、ホントにどうもありがとう！　当たり前ですが、全部読んでいますので安心してくださいね。もちろん、ハガキも全部とってあります。と、言うのも「素」では、毎回ハガキを採用するときに全部最初から見直すつもりだからです。だから、今回採用されなかった人も、次回以降採用されるかもしれませんから、ガッカリしちゃあいけません！　老若男女、希望を捨てずに愛を持って生きていく。これが人間というヤツです。理想ですが。

さて、ハガキの話が出たトコで、そろそろハガキを紹介しましょう。あ、なんかコレって読者ページみたいですね（編注：読者ページです…）。

まずは「素」あてに届いた質問から。

史上最低の読者ページが始まる……って、そんな卑屈にならんでもいいのに。…そうすると、我々は史上最低の投稿者か（笑）？　石川県　さかも党坂本敏之くん：103

そうです！　まさしくそのとおり。史上最低の読者ページの投稿者なのだから、もちろん最低です。よく気がつきましたね。エライッ！　でも、ここでカン違いしちゃいけないのは「史上最低」はホメ言葉だということ（編注：なぜに？）。そう、崇高で華麗でいて、重厚でもあり、そして最大級のホメ言葉、それが史上最低なのです。それを最初に悟ってしまった、さかも党坂本敏之くん！　アナタこそ史上最低の中の最低です。おめでとう（パチパチパチ）。

マリオを好きなピーチ姫のセンスを理解できない。神奈川県　ぽぴゅさん：057

…イテテ。そうですか（笑）。でもさぁ、人には趣味嗜好ってヤツがあるしねぇ。ま、穴井夕子が好きで好きでたまらない人もいれば、私みたいに嫌いなヤツもいます。もっと言えば、羽生名人だってアイドルの畠田理恵と結婚できたワケですし。いや、別に羽生名人は嫌いじゃないんですけどね。なんとなくねぇ（編注：人間中身ってことだ、だいめーくん）。



➡長野県　タロイモ湖山さん：002：これは、ごていねいにどーも。『ドラクエIII』の勇者もイカシてます。



⬅奈良県　衣装屋尚歌さん：102：『ストZERO』のさくら。しっかし、この制服とスゴすぎると思いません。なんかアムラー。



⬇富山県　伊東沙音さん：054：なんかガッカリですが、きっと現実はこうでしょう。友だち 100人ってカンジ。



⬅愛知県　あがた★ちあさん：030：『アンジェリーク』の守護聖霊。私もなりたい！　…先月も言いましたね。トホ。

深～い人へ　FOR DEEP GAMERS

ここはゲームバカ一代のロン渡辺が、ディープなゲームファンの人に向けていろいろ書いていくコーナーなのですよ。第1回である今回は「絵」について。電撃N64の読者の人に限らず、全体的にゲームが好きな人と、アニメが好きな人は、他の趣味に比べて絵を描く人が多いように思います。最近、カラーイラストコーナー「絶対彩色主義」の投稿量が少しずつ増えているのですが、そのハガキをみていてもつくづくそう思います。ゲームもアニメも魅力的なキャラがたくさん登場しますから、ついつい自分で絵にしてみたいと思ってしまうのも無理はないかもしれません。実際絵を描いて投稿してくれる人は、色鉛筆やポスターカラー、水彩絵の具など、身近にあるいろんな画材を使って自分の好きなキャラを描いていますね。俺も絵はちょっと興味があって、一番好きな画材、というか道具はコンピュータ。つまりCGが好きなわけですな。ですが、投稿作品の中にCGは少ないです（それでもCGの投稿作品があるっていうだけでもスゴイけど）。ウィンドウズ95やインターネットブームのおかげ（?）で、パソコンの普及が比較的進んだとはいえ、まだまだコンピュータは高いので家庭用ゲーム機ほど浸透はしていません。ですからCGに手軽に手を出せないのも無理はないんですけど…。でも将来的にはCGの投稿作品が増えてほしいなぁ。N64でいいペイントツールが出ればまた違うかもしれないんですけどね。とりあえず絵をよく描く人には、まず『マリオペイント』でもいいですからCGを一度は試してみてほしいです。

超高速 一問一答

神奈川県　アッィウくん：099の質問（の一部）に答えます。でも全部で15ポイントだけだよん。

Q：『ドラクエ』の「クエ」とは、キョロちゃん語ですか？
A：違います。
Q：少女マンガの登場人物の目には星がありますが、そこからメテオを出すんですか？
A：出しません。
Q：『ときメモ』の記事で、ピンク色の髪であるはずの古式さんが、紫色のことがあるのはなぜですか？
A：すまん。
Q：『聖剣伝説』で、主人公たちはアメやチョコレートを食べてHPを回復させますよね。そこで、ボクもケガをしたときにチョコレートを食べてみました。なのに全然治りません。ボクの身体は、どうにかなってしまったんでしょうか？
A：いたって正常です。
Q：「コナミ・ときめきティーンズコンテスト」のグランプリ・栗林みえさんは、詩織ちゃん似だそうですが、なぜ赤い髪ではないんですか？
A：それはそれ、これはこれ。
Q：よく、ウラワザで「バグワールドに突入」っていうのが、ありますが「Bugってハニー」の世界に行けるんですか？
A：絶対に行けません。
Q：FCで最後のソフトとなるハズだった『インディジョーンズ』は、いったいドコに行ってしまったんでしょうか？
A：ずぅーっと前に発売中止です。

✹だいめーのパソコンは、ワープロと『エヴァ　コレクターズディスク』のみ稼働している。ムダですな。

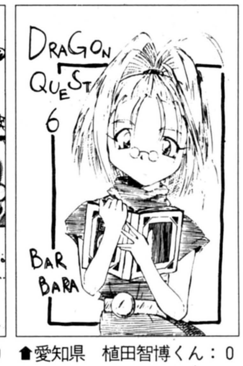
ゲームの友

今回の「ゲームの素」を読んで「アレッ、7月号で募集していたコーナーがないっ！」と思っているアナタ！　安心してください。この原稿書いてる時点では、まだハガキがないだけです。ですから次号からはコーナーが増えていると思います。みなさん引き続いてハガキをくださいね。ちなみに募集しているコーナーは……7月号を見てください。あ、ダメですか？　それでは、箇条書きにしていきます。①あの人は悪魔、それとも天使。②Hなワ・タ・シ。③超個人的オススメソフト④それは変です。以上。





⬆富山県　伊東沙音さん：054：うーん、『ときメモ』はＰＳ版が一番良いデキだと思いますけど。声出るし。



⬆愛知県　植田智博くん：074：バーバラも勉強しないと魔法が使えないってワケですか。メガネがカワイすぎ。

電撃PSの編集部のSさん、となりでアニソンかけないでください。一緒に歌っちゃいます。

ゲーム川柳

ゲーム雑誌の読者コーナーでは定番中の定番（笑）コーナー。当然、定番は押さえておくゲームの素であるのでした。

マニアック
鳴呼マニアック
マニアック

今日のことば・マニアックであることは個性である

➡富山県　伊東沙音さん：054：そのまんまですな。それだけに心にしみます。

ヒゲおやじ
もみあげヤロウ
なぜ人気？

こんな川柳でもいいんでしょうか。ダメ？って男の私が嬌態を作ってもダメか。

⬆福岡県　エヌ氏！参入くん：098：もしかして、マリオのこと？　違う？

ゲームせんりゅう
リュウとケン
君達ほんとに
日本人て、

➡神奈川県　アッイウくん：099：まったく。それ以前に人間でしょうか？

デンロクの
隔月刊化を
望むなり
【毛】

⬅大阪府　毛先がメロメロくん：097：月刊で出たばっかりなのに、隔月刊とは…トホホ。隔週刊の間違いじゃないんですか、ねぇ？　ねぇ？

「NINTENDO64」という名称の略し方を初めに担当さんがビシッと決めてくれると投稿が楽なのですが。福岡県　エヌ氏！参入くん：098

うーん、デンロクでは電話を取るときなどは「Ｎ64」と略しています。やっぱり「Ｎ64」が一番自然かなぁ。みんなわかるし。ちなみに「素」に投稿するときは、「電撃NINTENDO64編集部」なんて全部書かないでも、「デンロク」で届きます。大量に投稿される人は、覚えておくと投稿が楽かも（編注：カラーイラストは汚れ防止のため、封筒に入れて投稿するといいですよ。その際、中に入れるのは必ずしも官製ハガキでなくてもＯＫです。ハガキと同じサイズの紙ならいいわけですね）。

すみません、文字ネタは封書じゃダメですか？　富山県　伊東沙音さん：054

いいです。でも、封書にまとめるときは１枚ずつ住所・氏名・ＰＮ・コードナンバーを書いてね。これは、おにーさんとの約束だ。後楽園でボクと握手！　忙しいんで、いつになるかわかんないけど。

ボクはふられまくりで、はや18回。どうやったらモテるの？　誰か教えて！　福島県　ブリブリ〜くん：052

とりあえずモテたいのなら、ゲーム業界には入らないことです(笑)。だって、極端に女性少ないしねぇ。だから逆に女の子はゲーム業界に入るといいかも？　モテモテですぞぉ。いえ、もちろん無責任に言ってるだけなので信用しないでください。でもさぁ、ブリブリ〜くん。とりあえず18回も振られたんだから、もう怖いモンなんてないんじゃない（編注：ないない）？

ガンガンアタックしまくれば、いつかは！

まだ若いんだし……って、なんか私、ジジィみたいですな。



➡神奈川県　火の鶏さん：056：うんうん。あと某大作ＲＰＧの馬車なんかも臭そう？



➡千葉県　あさかEXさん：008：「ふぇ〜」のボイスがイカシすぎの優美ちゃん。

デンロクにパワーアップしたとありますが、月１回発売とは、隔週刊だった電スーに比べてパワーダウンでは？　埼玉県　モリ子さんくん：026

あのねぇ、モリ子さんくん…なんか「さんくん」って、言いにくいな。まあいいや、モリ子さん。今の状態で隔週化したら、どーなると思ってんです！　『羽生将棋』16ページやったって、まだページが余るっつーじゃないですか！　これは、よほど将棋が好きな人以外、耐えられないと思うんですけど。あ、でも羽生名人のファンの人なら耐えられるかな？　畠田理恵とか。少なくとも私はイヤーンです。ソフトが増えたら隔週刊ってコトで。



⬅奈良県　衣装屋尚歌さん：102：『テイルズ』のミント。美人だわ、回復が役立つわで、一家に一人はほしいですな。誰か私にください。



⬅滋賀県　ジャマ田くん：101：あぁ、マリオに似ているからルイージ（類似）。運命？



⬅福岡県　ゲーミンさん：100：えっ？　あ、ピーチ姫ですか。少女マンガのようです。


⬅富山県　伊東沙音さん：054：エルフの魔法使いですか。指から出ているのはいったい？

N64の３Dスティックを動かすことによって、画面の中のキャラたちがどんな反応や動きをしてくれるのだろう……そう思うだけでワクワクしてきました。大阪府　平新一くん：105

気になりますか？　あとちょっとで発売ですもんねぇ。でも私は全然、気になりません。この原稿書いているのが５月だというのにも関わらず、です。なぜかと言うと…もう遊んじゃいましたからＮ64。

ゲームの友

裏技堂の原稿を入稿しているときに、Ｎ64の本体が編集部に届きました（本体だけ）。ゲームの素を入稿しているときには、『マリオ』と『パイロットウイングス』のロムが来ました。動かしました。おもしろいです。ＰＳやＳＳなどでポリゴンゲームを見慣れているせいか、パッと見では、そんなに新しく感じないんですが、動いている絵だとやはり違いますね。楽しい仕掛けや、新しい操作感覚が楽しいですよ。それと、水に飛び込んだときの表現とか、なめらかなテクスチャーマッピング処理（これは ➡

マンガ／多摩屋 猫丸



役に立たない ゲーム 人生相談

今回もはりきって役に立たない解答を、はじきだしてまいりましょう！

ロンさんこんにちわ。今日は相談があります。それはネタが思いつかないことです。まだ始まったばかりなのに、このままだとストレス上昇病気になりそうです。ネタの思いつきかたを教えてください。

神奈川県　アッイウ：０９９

来ないだろう来ないだろうと思っていたのに、こんな役に立たないコーナーにもハガキが来てしまいました。さて、常連さんをめざす投稿者、とくに、文字ネタ関係に情熱を燃やしている人にとっては、ネタの枯渇（枯れてしまうこと）はイタイですね。なかでも、キミ、アッイウくんは何だか知らないけど、ハガキをジャカスカ送ってくれるので、ネタが枯れてしまうのも無理はないでしょう……。ではさっそく、役に立たない解決策をお教えいたしましょう。

「フロに入るナリ！」

ハイ。それでは、次号でお会いしましょう。

クスクス。いいでしょう（編注：ヤなヤツ）？　いやぁ、ゲーム業界にいてホント良かった。…我ながら大人げないですな（笑）。しかし、本体が意外とコンパクトなのには、ホント驚きました。サターンより２まわりくらいは小さいかなぁ？　それとは逆に、コントローラの大きさにビックリ！　本体が小さいだけにコントローラのでかさが目立つ目立つ。でも、別にでかいからと言って使いにくいワケじゃありません。このあたりがさすが任天堂！　コントローラって、私たちユーザーと機械とを結ぶ接点ですから非常に重要。任天堂は、これをわかっているんですね。まぁ、これも先人たちの試行錯誤のおかげであると思いますが。メガドライブ初期型は、コントローラのせいで操作性が悪かったですし。私なんか、もう耐えられなくなってジョイスティック買っちゃいましたもん。「どこが人間工学に基づいてるんじゃい！」とか言いながら。



➡栃木県　アデリータ増田さん：０９３：今回も良いデキです。さすが任天堂ってトコですな。

そして、これは私の超私見なのですが……本体に付属してくる純正コントローラが良いモノでなくては、そのゲーム機は成功しない。…というのがありまして。N64は、この点で合格かなぁと（編注：おもしろいソフトがたくさん発売されるってことも、もちろん成功の条件ですね）。さて、こんなハード面のことより、みんな気になるのがソフトのことでしょう。私は実際、本体と同時発売の３本……『マリオ』『パイロットウイングス』『羽生将棋』を触ることができました。んで、どーだったかというと……くわしくは、そのページを見てください（笑）。ここで、あーだこーだ言ったってしょうがないし（編注：３本ともイイ出来です）。それにゲームって実際プレイしないとわかんないじゃない。車も乗ってみないと実力がわかんないのと同じで。あ、例がわかりにくい？　それじゃ、すっごいナイスバディのおねーさんを脱がしたら、じつはコルセットお化けだったというのは？　…もっとわからないって（笑）。まあ実際、動き始めたばかりですし、これからどんなソフトが出るのかでN64の将来が決まるのでしょうね。ま、本音は、そんなことより私はとにかく『ゼルダ』がやりたいです（編注：『ポケモン』の続編と『メトロイド』の続編も発売してほしい）。あと『ファイアーエムブレム』も出してほしいなぁ。もう、これさえあれば何も文句は言わないのに。…あ、ウソ。ホントは『ロボット大戦』（第５次？）の新作がやりたいです。もし発売されたとしたら、本体５万円でも買います（バカ）。



➡岐阜県　涅鳥さん：０３８：ぜひ『魔装機神』とかをN64で発売してほしいですよね。

ゲーム業界かく語りき

業界について熱く語っちゃおう。そんなマジメ（？）なコーナーがこれです。

さぁてさて、ここではゲーム業界のことを語りあっちゃったりなんかしちゃったりしてぇ。どーも広川太一郎のマネをしている、だいめーでぇす。このマネ、今号２回使ってまーす。もう憎いよツンツン。…さて、あんまりこの調子でやってると、しまいにゃロンに怒られるので、マジメに始めます。では、今回のテーマは……なんといきなりN64のディスクドライブ。ちと気が早い？

N64ディスクドライブに超期待しています。理由は、20Mが書き込めるという点です。これにより、まずヒットするのが大型育成シミュレーションでしょう。また他にも『ときメモ』で自分好みの娘を作れたりとか、『ファイアーエムブレム』なら城を作れたり。はたまた『シムシティー』なら建てられる建築物の種類が増えて、自分の住んでいる町とまったく同じにできるとかです。これにより、N64には夢（無）限の可能性があると、ボクは感じるので発売が楽しみです。京都府　飛騨健野真くん：１０９

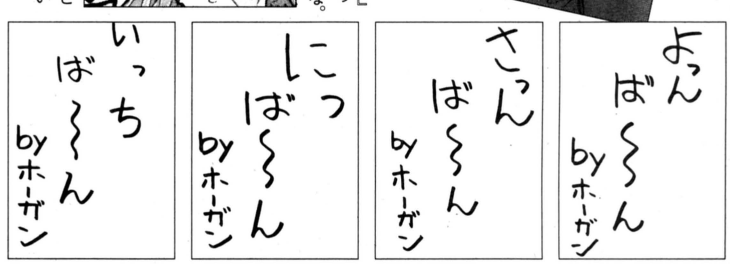
うーん、FCにもディスクドライブがありましたねぇ。でも、あれはキツかったなぁ。特に『レリクス』はヒドいもんでした。だって、ジャンプして画面が上に切り替わるときにローディング。それで落ちたらローディング。とにかく１画面ごとローディングってな具合。おかげで「忍耐力養成ゲーム」なんてアダ名がついたくらいだし。まあ、N64ではこんなにヒドくはならないでしょうけど、このローディングというのは重要な問題なのです。これさえクリアできれば、N64のディスクは本当に素晴らしいものになるハズ。今からどうなるか楽しみですね。



➡高知県　タマネギ剣士さん：０７５：どうでもいいですが賢者の「賢」の字が違いますよ（笑）。うーん、惜しいっ！



➡京都府　月子さん：０９５：『ときメモ』の鏡さん。高飛車だけど、じつは弟思いってのが泣かせます。「ハイッ鏡さん」ですな。



⬆東京都　パルプ＝ホーガンくん：０９６：なんというハガキのムダ使い！　ちょっと感動してしまいました。もう、これっきりですからね。２度とこんなのを送ってこないよーに！　あとあげるポイントも４枚で10ポイントと、ちと控えめになっております。

✸N64の『マリオ』の声は、ちと高いです。低くてもヤだけど。あとイタリア語はやめてえん（笑）。

ゲームの友

➡もともとのハードの性能か？）、空気遠近をさりげなくかけるなど、じつに細かい演出まで気を配っているのがわかり、感心しました。こういった小さいことが意外と大事だったりするんですよね。音楽や効果音もN64の音源を生かして、とてもクリアに聴こえます。皆さん、もう買うしかありません。俺は買います。でも、じっくり、ゆっくり楽しめないんですよ。なぜなら、たぶん、皆さんがウラワザを送ってきてくれるでしょうから…。そう、ワザを確認しないといかんのですな。トホホ。　：ロン

マンガ／コウノ ヒロアキ



✹思ったんですけど……昔の任天堂のテレビCMって、おもしろいヤツ多かったよねえ？ 求む復活！

『真・女神転生』って、ようするにナンパを正統化したゲームだと思いません？ 東京都 ダンシングモンガーくん：104

えーっ、そりゃあボディコンの人とか、ネコ耳女とかがいるけどさぁ。でも実際、主人公は合体できないしぃ。だから、ナンパゲームじゃないんじゃないかしら（編注：昔パソコンで『東京ナンパストリート』というナンパするソフトがありました。発売元はあのエニックスなんです。このシナリオが確か…あのHさんだったような気がするんですが…）？

私はたいがい「好きなキャラ」ができれば、そのゲームが好きになります。ですから、どんなに良いと言われるゲームでも、ソソられる（？）キャラがいなければ好きになれません。こんなヤツ、私のほかにいるかなぁ。富山県 伊東沙音さん：054

います。私の友人の編集やライターがそうです。ゲームしながら「あっ、オレの○○がぁっっ！」なんて言ってる人、編集部にはイヤんなっちゃうほどいます。また、これとはちょっと違うんでしょうけど、好きなアニメやマンガのキャラだけで買っちゃう人も多いです。ま、これは編集部の人間に限った話じゃないでしょうけど。でもね……プレイしているんですよ、編集部で。それで、さんざんクソだのなんだのとけなしておきながら、発売日にはしっかり買っているという……いやぁ男らしい（笑）。憧れちゃいます。



➡北海道 山本洋資くん：094：文句ありません！ いやあ、スゴイの一言です。



➡静岡県 谷牙くん：088：これはアイデア賞！ なかなか立体には見えないけど。



➡群馬県 とらきちさん：081：おっ、ゲームの素のメンバーを描いてくれましたか。どうもありがとう！ でも誰か足りないような……私だ！ しくしくしく……私も描いてくださいよぉぉぉ。つれないわぁ。

『ファイアーエムブレム』のアイラにメロメロです。とくに流星剣は最高でしょ？ やっぱり、傭兵系が一番！ 千葉県 杉本龍宏くん：106

うんうん。私もアイラ好きです。強い上に、弟思いでやさしいし。ゲームでもかなり役に立つキャラなので思い入れも深いです。でも、このゲームのキャラって、戦闘中近くにいるだけでラブラブになっちゃうんですよねぇ。ちいぃっ！ どいつもこいつも！ …ちょっと、うらやましいです（笑）。

私は28歳。「こういう人、ほかにいるかしら？」と心配になってます。いますか？ 20歳を越えた女の方の投稿者って？ なんか心細いのです。でも、好きだからやめられない。とりあえず、ごあいさつしてみました。楽しい本にしてくださいね。宮城県ASAさん：107

じつは、投稿される人って女性のほうが多いです。と、言っても、私は電撃系の雑誌しか知らないので、あまりアテになりませんが。しかし、少なくともデンロク投稿者の男女比は、男4の女6というカンジです。しかも、比較的オ・ト・ナ（笑）の読者さまがデンロクには多いです。だからASAさんも安心して投稿してきてくださいね。

ついにN64のテレビCMを見ました。が、「ガガガガーン」とカルチャーショックを受けてしまったのです（私の彼女も同様）。だって、ナレーションの次元大介の声優さんが、3Dスティックのことを「サンディスティック」って、言ってんだもん。驚いたぞ。普通、「スリーディー」だよね？ 東京都 モリ子さん：026

おっ、モリ子さん。またアナタですか。ところで、次元大介の声優は、小林清志さん（大物）です。確かに！ 「3D」は、普通英語の「スリーディメンション」を略して言っているから「スリーディ」が正しいです。しかーし！ 小林さんの名前を知らないような人にそんなこと言う資格はなぁーいっ！ もしかしたらCMの台本に「サンディと読め！」って書いてあったのかもしれないじゃないですか。…いや、なぜそう読ませるかの意味はわかりませんけどね。でも、きっとそう。でなきゃ全国に流れるCMで、あんな恥ずかしいコトを言うワケがないです。ですよね？ 任



➡静岡県 睦月新吾くん：076：マスコットのようなバーバラ。センス良いです。



➡栃木県 アデリータ増田さん：093：テリーって、なんかベジータなカンジがしません？



➡富山県 伊東沙音さん：054：私、GB系はちと……でも、ロンはわかっているみたいです。



➡新潟県 高橋智子さん：003：いいですな。ドキッとします。これでこそ理想の父親？

任天堂ハード以外の気になるゲームの話

N64発売直前でもやはり他機種は他機種で気になるもの。そんな人は読んで。

PS：①『ストライカーズ1945』。タテスクロールSTG。東亜プラン亡き後（マジで悲しい…）、STGの老舗になるのはこのゲームを作った彩京しかないです。がんばってください。肝心のゲームの移植度はバッチリです。アクセスも速くてイライラしないですみます。サターン版も発売されますのでご安心を（ロン談）。②『SDガンダムCROSS OVER GALAXIAN（仮）』。かいつまんで言えば、SDガンダムのキャラを使った『ギャラクシアン』。しかし、ゲーム中に挿入されるデモシーンがPS版の『ガンダム』と全く同じ構図のパロディ。そして武器の発射音・爆発音がアニメのガンダムのままなのです。もう、これだけでガンダム世代の人には買い（だいめー談）！

SS：SEGA AGESシリーズ第2弾『スペースハリアー』。昔これで遊んだ人は買いだ。それと『ナイツ』。ソニックチームが作ったゲームなので注目したいです。このソフト用のアナログコントローラも発売されるのでソフト購入予定の人はいっしょにどーぞ。



⬅デモもイカス『ストライカーズ』。アーケード版と同じタテ横比でも遊べる。

ちゃっ♡ はっぱでーす。「ゲームの素」とカラーイラストページの「彩色主義」に採用された人には、コードナンバーとポイントを差し上げちゃう。コードナンバーというのは、デンロクとアナタをつなぐ世界でただ1つのナンバー。一度、登録されたら一生アナタのもの。そして投稿するときも、極端な話コードナンバーを書くだけでOKという、便利極まりないものでもあるの。でもでもぉ、贅沢言えば一度採用された人でも「埼玉県」とか住んでいる県くらいは書いておいてほしいな。確認もしやすいし。

お楽しマンガ 一色道場

今回も個性豊かな３作品がエントリーしました。心も身体も暖まるひとときをお楽しみください。さあ楽しめっ！



⬅神奈川県　火の鶏さん：056：ゲームのキャラって、こんな髪型が多いですよね。セットどうしてるんでしょう。ちと謎です。



⬅富山県　伊東沙音さん：054：まったくもってな話ですな。私も人のことをいえたモンじゃないですが、ここまでは（笑）。



⬅神奈川県　橘美登里さん：012：いきなりVOL.2からです（笑）。よほどの自信がない限り、連番は自分の首を絞めるかも。



⬅茨城県　まみまみさん：092：『タクティクス』ですか。私の友人は、騎士団名に「突撃ウサギちゃん団」と名付けてます。もうガッカリですな。

天堂さん（編注：N64のコントローラのアナログスティックは「３Dスティック（サンディスティック）」というのが正式名称です。ちょっと外人の女の子みたいでナニですが、そうなんだからしかたがないです。だいめーくん、モリ子さん、わかりましたか？）。

おや、そろそろ文字数も少なくなってきました。それじゃ、今月最後のハガキといきましょう！

先日、いつものゲーセンに『ぷよぷよ』をやりにいくと、そこにはX-Japanファンの集団が先にプレイしていた。しかも全員、あのヘアースタイル＆メイクで『ぷよぷよ』にハマっているのだ。あまりのことに立ちつくす私…。しかし、その30分後私は彼女たちの集団と一緒にプレイしていた。宮城県　シャルロットさん：１０８

うーん、ゲームとは老若男女関係ないものなんですねぇ。まさに万国共通語と言えましょう。でも、好きな人としか通じないのがイタいけど。この辺、エスペラントと同じです。あぁ、自分で言っててイヤになる例を挙げてしまいました。よりにもよってエスペラントとは……しかし、いったい世界中でどのくらいの人がこの言葉しゃべってんでしょうか？

さぁて！　これで今月のゲームの素は、これでおしまい。そろそろシメに入るとしましょう。いやあ、しかしなんですね。２回めにして、やっと読者ページらしくなってきましたね。次号からもこの調子でいきたいモンです。それには、とにかくハガキ。ハガキがなければ読者ページができません！　知ってます？　知ってますよねぇ。じゃ、こっちが困っちゃうくらいハガキをください。もうリンダ困っちゃうぅん♡　リンゴ腐っちゃうぅん♡　みたいなカンジで頼みます。やあ、終わった。寝るぞっ！　えっ？　今日打ち合わせ…ガーン（編注：トホホ）！



⬅京都府　パータンくん：091：オールボールペンは技術がついてからの方がいいと思いますがどう？　余計なお世話かもしれませんが。



⬅愛知県　植田智博くん：074：「聖剣３」のリース。イラストでは大人気です。



⬅富山県　伊東沙音さん：054：はっぱのウエディングドレス姿を描いてきてくれました。

ランキング一覧

１位：65：伊東沙音：054
２位：45：四月一日カミー油：013
３位：30：高橋智子：003
４位：（25ポイント・３人）
タロイモ・湖山：002　あがたちあ：030
アッイウ：099
７位：（20ポイント・３人）
モリ子さん：026　涅鳥：038　火の鶏：056
10位：（15ポイント・３人）
あさかＥＸ：008　碧井清夜：015
植田智博：074

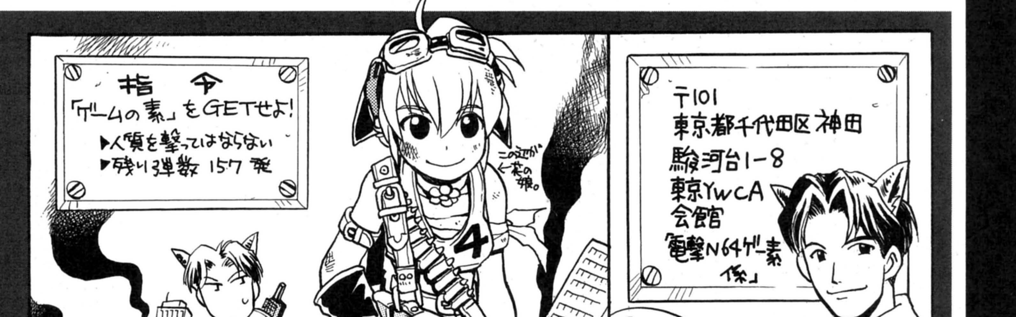
※今月のランキング発表〜！
現在１位をゲットしているのはコードナンバー054の伊東沙音さん。先月から３ランクのアップです。全体的に各順位とも毎月大きく動きそうなので、今後も目が離せません。来月は誰がトップを取るのか楽しみです！

✹業務連絡：電話料金払いました。仕事もっとください！　多摩屋猫丸

次号予告

私は花の娘です。名前はルンルンです。いつかはアナタの住む町へ行くかもしれません。行かないかもしれないけれど。それはともかく、私は世界中の人々に幸せをもたらすという「ゲームの素」を探して旅を続けています。おとものイヌとネコも、とーっても仲の良い友だち。だから私は辛くありません。７色に光るゲームの素を探すまでくじけないわっ。

次回、ゲームの素。「るろうに」は辛いでござるよの巻。ごうともカンとも。



採用されるごとにもらえるポイントは、文字ネタであれ、イラストであれ５ポイントずつが基本。でも担当が気に入ったハガキなら、10ポイントあげちゃうかもしれません。場合によっては、もっとあげちゃうかも？　こうしてポイントを貯めていって、決算時に（来年の４月？）見事ランキングに入ればステキな賞品がアナタのものに！なお、賞品は現在企画中です。また「こんな賞品が良い」とか、アイデアがある人は、担当に知恵を貸してあげてくださいね。

中古ソフト情報局

U・S・I

最初はちょっと肌寒かった夏服だけど、日差しは日に日に強くなり、気分はすっかり夏休み！　そんなこんなで、中古ソフト情報局も今回からちょっと衣替え。このページの担当ライター、池田ねこキチが、独断と偏見でオススメソフトを紹介しちゃいます。今後ともよろしくね！

FOR USEDSOFT BUYERS

池田ねこキチの勝手にプレイバック

No.1 ザ・モノポリーゲーム2

中古価格	¥6,800
DATA	トミー/'95・3・31/¥11,500/ETC/12M/B

“ちょっといいトロフィー”は果てしなく遠い……。

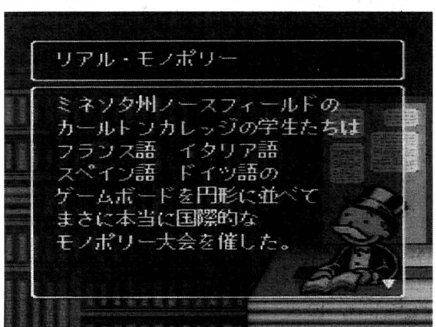
こんちゃ！　今回からソフトの紹介をすることになった、池田ねこキチです。ここは、星の数ほどある中古ソフトの中からオススメの1本を選出し、私が好き勝手に意見を述べるという無法地…いや、極上のコーナー（になる予定）です。まぁ、読んでも害はないので、しばらくの間つきあってやってください。さてさて、記念すべき第1回は『ザ・モノポリーゲーム2』。タイトルからもわかるとおり、ダイスを振って土地買って……というボードゲームのモノポリーなんだけど、その他もろもろの味付けが絶妙で、シックなBGMとか麻雀風のサブゲームなど、全体的に漂うアダルトなムードがなんとも言えません。モノポリーの試合に勝つと、そのランクに応じてトロフィーをもらえるっていうのも、ゲームに張り合いがでていい感じ。ゲームの中の自分の部屋に増えていくトロフィーを眺めて、ひとりでニヤニヤしちゃったりね。ただ、モノポリーっていうゲーム自体、運が勝負を左右するものなので、「勝つまでやるぞ！」って根性がなくちゃ全部のトロフィーは集まらんのよ。結局、私は数百枚のコインで手に入る〝ちょっといいトロフィー〟を手に入れようとしてサブゲームに手を出すも、オケラになって自滅。それまでの十数時間が一瞬でムダになってしまい、それ以来遊んでません。ま、自分が悪いといえば悪いんだけどさ…。

あと、難を言えばコンピュータのメッセージが遅いこと。そのせいでゲーム全体のスピードが遅くなっちゃっているのが残念かな。このゲームを、大好きなネコにたとえて言うなら、ハウスホールド・キャット。これはネコの種類はたとえ雑種でも、うちの子がイチバン！　って意味なんです。ずっと手元に置いておいて、のんびりと遊びたい、そんなゲームです。



◆◆◆◆◆◆

⬅ゲームのテンポがノロイんで、ちんたら遊ぶのが正解。ちなみに、私はこのゲームを遊ぶときはもう1つのディスプレイで別のゲーム（おもにRPG）をプレイしています。先は長いんだし、ノンビリいきましょ。



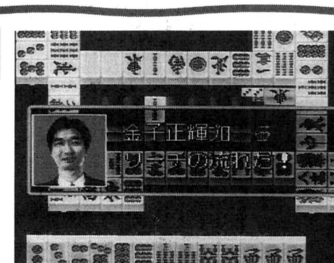
◆◆◆◆◆◆

➡モノポリーの歴史が学べる部屋なんかもあって、心はすっかりモノポリ・モノポラ。ルールの説明もあるのでモノポリーを遊んだことのない人は、ここらでいっちょやってみてはいかが？　糸井さんもやっていることだし。

ナカフルくんのチューコラム CHU COLUMN

［ 値下がりしないソフト ］

ちぇいっす！　ナカフルっす！　みんなは値段が下がりにくいソフトって知ってるっすか？　オイラの極秘調査の結果、オヤジ系のゲームや希少ソフトが値下がりしにくいみたいっすね。将棋や麻雀なんかは、はやりすたりがない分、いつまでも遊べるっす。希少ソフトはデキが○○なのとか、生産本数が少ないやつっす。どーせ値下がりしないんなら、発売日にさっさと買って、思う存分遊ぶのが吉っすよ～。



⬅麻雀のなかでも高い評価の『極III』。待っててもたいした値下がりは期待できないんで、ほしい人は速攻買い。



➡いまだに高値の『剣勇伝説YAIBA』。ソフトのデキは……自分の目で確かめてみてくれい。

※データの見方：ソフトのデータは、①メーカー／②発売日／③メーカー希望小売価格／④ジャンル／⑤容量／⑥機能（B＝バッテリーバックアップ、P＝パスワード）の順に並んでいます。データは日本全国のブルート各店の協力のもと、編集部が独自に調査したものです（6月10日現在）。

中古ソフトセレクション100

最近発売になったソフトを中心に、人気の高い中古ソフトの販売価格を100タイトル分集めてみました。

ソフト名	中古価格
トレジャーハンターG /スクウェア/'96・5・24/¥7,900/RPG/24M/B	¥6,000
ごきんじょ冒険隊 /パイオニアLDC/'96・5・24/¥7,980/RPG/20M/B	¥4,900
すーぱーぐっすんおよよ2 /バンプレスト/'96・5・24/¥7,800/PZG/10M/P	¥5,500
サウンドノベルツクール /アスキー/'96・5・31/¥8,200/ETC/24M/B	¥7,200
トイ・ストーリー /カプコン/'96・4・26/¥7,500/ACT/32M	¥5,200
スーパーボンバーマン4 /ハドソン/'96・4・26/¥7,777/ACT/16M	¥6,200
魔法陣グルグル2 /エニックス/'96・4・12/¥8,000/RPG/24M/B	¥5,700
ルドラの秘宝 /スクウェア/'96・4・5/¥8,000/RPG/32M/B	¥6,000
新機動戦記ガンダムW ENDLESS DUEL /バンダイ/'96・3・29/¥7,500/ACT/16M	¥5,800
ドラゴンボールZ Hyper Dimension /バンダイ/'96・3・29/¥7,800/ACT/24M	¥5,900
スーパーロボット大戦外伝 魔装機神 /バンプレスト/'96・3・22/¥7,800/S・RPG/24M/B	¥6,100
星のカービィ スーパーデラックス /任天堂/'96・3・21/¥7,500/ACT/32M/B	¥5,900
ダービースタリオン96 /アスキー/'96・3・15/¥12,800/SLG/24M/B	¥10,000
スーパーマリオRPG /任天堂/'96・3・9/¥7,500/RPG/32M/B	¥5,000
す〜ぱ〜ぷよぷよ通 リミックス /コンパイル/'96・3・8/¥6,800/PZG/16M	¥5,300
実況パワフルプロ野球3 /コナミ/'96・2・29/¥7,500/SPG/32M/B	¥5,300
スーパーファミスタ5 /ナムコ/'96・2・29/¥6,980/SPG/20M/B	¥4,900
フロントミッションシリーズ ガンハザード /スクウェア/'96・2・23/¥11,400/A・RPG/24M/	¥3,800
ときめきメモリアル 伝説の樹の下で /コナミ/'96・2・9/¥9,980/SLG/32M/B	¥6,600
バハムート ラグーン /スクウェア/'96・2・9/¥11,400/S・RPG/24M/B	¥4,300
RPGツクール2 /アスキー/'96・1・31/¥12,800/ETC/16M/B	¥6,600
ファイナルファイト タフ /カプコン/'95・12・22/¥9,980/ACT/24M	¥2,300
イースV 失われた砂の都ケフィン/日本ファルコム/'95・12・22/¥12,800/A・RPG/24M/B	¥5,000
天外魔境ZERO /ハドソン/'95・12・22/¥9,980/RPG/大容量/B	¥2,500
実況おしゃべりパロディウス /コナミ/'95・12・15/¥9,980/STG/24M/B	¥4,800

ソフト名	中古価格
テイルズ オブ ファンタジア /ナムコ/'95・12・15/¥11,800/RPG/48M/B	¥7,400
ドラゴンクエストVI 幻の大地 /エニックス/'95・12・9/¥11,400/RPG/32M/B	¥5,300
す〜ぱ〜ぷよぷよ通 /コンパイル/'95・12・8/¥8,800/PZG/16M	¥5,200
スーパー桃太郎電鉄DX /ハドソン/'95・12・8/¥9,500/ETC/16M/B	¥4,500
ロックマンX3 /カプコン/'95・12・1/¥9,800/ACT/16M/P	¥6,100
不思議のダンジョン2 風来のシレン /チュンソフト/'95・12・1/¥11,800¥/RPG/32M/B	¥6,100
ゼロヨンチャンプRR-Z /メディアリング/'95・11・25/¥11,900/RCG/24M/B	¥6,500
スーパードンキーコング2 ディクシー&ディディー /任天堂/'95・11・21/¥9,800/ACT/32M/B	¥4,500
ロマンシング サ・ガ3 /スクウェア/'95・11・11/¥11,400/RPG/32M/B	¥3,900
天地創造 /エニックス/'95・10・20/¥11,800/A・RPG/32M/B	¥2,800
タクティクス オウガ Let Us Cling Together/クエスト/'95・10・6/¥11,400/S・RPG/24M+64K/B	¥5,000
聖剣伝説3 /スクウェア/'95・9・30/¥11,400/RPG/32M/B	¥4,700
ウィザードリィVI 禁断の魔筆 /アスキー/'95・9・29/¥12,800/RPG/24M/B	¥4,900
NBA実況バスケット ウイニングダンク /コナミ/'95・9・29/¥10,800/SPG/24M/B	¥5,400
AIII S.V./パック・イン・ビデオ/'95・9・29/¥10,800/SLG/16M/B	¥3,700
ドラゴンボールZ 超悟空伝 覚醒編 /バンダイ/'95・9・22/¥10,800/ETC/16M/B	¥4,800
マリオのスーパーピクロス /任天堂/'95・9・14/¥7,900/PZG/8M/B	¥3,400
バウンティ・ソード/パイオニアLDC/'95・9・8/¥11,400/S・RPG/24M/B	¥2,200
バトルロボット烈伝/バンプレスト/'95・9・1/¥12,800/SLG/24M+64K/B	¥2,100
スーパーパワーリーグ3 /ハドソン/'95・8・10/¥9,980/SPG/20M/B	¥3,200
スーパーマリオ ヨッシーアイランド /任天堂/'95・8・5/¥9,800/ACT/32M/B	¥4,200
学校であった怖い話/バンプレスト/'95・8・4/¥11,800/ETC/24M+64K/B	¥1,900
ミスティック・アーク /エニックス/'95・7・14/¥11,800/RPG/32M/B	¥2,500
デア ラングリッサー /メサイヤ/'95・6・30/¥10,800/S・RPG/16M/B	¥2,800
夜光虫 /アテナ/'95・6・16/¥10,800/ETC/16M/B	¥4,200

ソフト名	中古価格
シムシティ2000 /イマジニア/'95・5・26/¥12,800/SLG/16M/B	¥5,500
ニチブツ アーケードクラシックス /日本物産/'95・5・26/¥5,980/ETC/4M/	¥3,800
す〜ぱ〜なぞぷよ ルルーのルー/バンプレスト/'95・5・26/¥9,200/PZG/8M+64K/B	¥3,600
Jリーグ エキサイトステージ'95/エポック社/'95・4・28/¥9,800/SPG/12M+64K/B	¥1,900
川のぬし釣り2/パック・イン・ビデオ/'95・4・28/¥9,800/RPG/12M/B	¥5,900
スーパーボンバーマン3 /ハドソン/'95・4・28/¥8,900/ACT/12M/P	¥5,200
魔法陣グルグル /エニックス/'95・4・21/¥10,800/RPG/16M/B	¥4,400
レディストーカー 過去からの挑戦 /タイトー/'95・4・1/¥9,980/A・RPG/20M/B	¥1,200
RPGツクール Super Dante /アスキー/'95・3・31/¥9,800/ETC/8M/B	¥2,800
旧約・女神転生(女神転生I・II) /アトラス/'95・3・31/¥10,800/RPG/16M/B	¥3,800
ロックマン7 宿命の対決! /カプコン/'95・3・24/¥9,800/ACT/16M/P	¥3,900
ドラゴンボールZ 超悟空伝 突激編 /バンダイ/'95・3・24/¥10,800/ETC/16M/B	¥1,900
第4次スーパーロボット大戦/バンプレスト/'95・3・17/¥12,800/S・RPG/24M+64K/B	¥3,800
クロノ・トリガー /スクウェア/'95・3・11/¥11,400/RPG/24M/B	¥1,700
スーパーファミスタ4 /ナムコ/'95・3・3/¥9,500/SPG/16M/B	¥2,900
実況 パワフルプロ野球2 /コナミ/'95・2・24/¥9,980/SPG/20M/B	¥2,900
フロントミッション /スクウェア/'95・2・24/¥11,400/S・RPG/24M/B	¥1,800
エストポリス伝記II /タイトー/'95・2・24/¥9,980/RPG/20M/B	¥2,700
ダービースタリオンIII /アスキー/'95・1・20/¥12,800/SLG/24M/B	¥4,400
大貝獣物語 /ハドソン/'94・12・22/¥10,900/RPG/24M/B	¥2,200
スーパーファイヤープロレスリングスペシャル /ヒューマン/'94・12・22/¥11,500/SPG/32M/B	¥1,400
ロックマンX2 /カプコン/'94・12・16/¥9,800/ACT/12M+C4/P	¥3,800
がんばれゴエモン3 獅子重禄兵衛のからくり卍固め/コナミ/'94・12・16/¥9,800/ACT/16M/B	¥4,300
ワンダープロジェクトJ 機械の少年ピーノ /エニックス/'94・12・9/¥11,800/ETC/24M/B	¥1,200
三國志IV /光栄/'94・12・9/¥14,800/SLG/24M/B	¥3,800

ソフト名	中古価格
スーパードンキーコング /任天堂/'94・11・26/¥9,800/ACT/32M/B	¥3,100
かまいたちの夜 /チュンソフト/'94・11・25/¥10,800/ETC/24M/B	¥3,300
実況ワールドサッカー パーフェクト イレブン/コナミ/'94・11・11/¥9,980/SPG/16M/B	¥1,600
真・女神転生 if… /アトラス/'94・10・28/¥9,990/RPG/16M/B	¥3,600
ヘラクレスの栄光IV 神々からの贈り物/データイースト/'94・10・21/¥9,900/RPG/16M/B	¥1,800
MOTHER2 ギーグの逆襲 /任天堂/'94・8・27/¥9,800/RPG/12M+64K/B	¥2,200
ドリフトキング 土屋圭市&坂東正明 首都高バトル'94/BPS/'94・5・27/¥9,800/RCG/12M/B	¥2,600
Jリーグ エキサイトステージ'94/エポック社/'94・5・1/¥9,800/SPG/12M+64K/B	¥2,100
ろくでなしブルース /バンダイ/'94・4・15/¥9,800/ACT/12M	¥1,000
ファイナルファンタジーVI/スクウェア/'94・4・2/¥11,400/RPG/24M/B	¥1,900
真・女神転生II /アトラス/'94・3・18/¥9,990/RPG/16M/B	¥1,700
いただきストリート2 ネオンサインはバラ色に /エニックス/'94・2・26/¥9,600/ETC/12M/B	¥5,200
ファイアーエムブレム 紋章の謎 /任天堂/'94・1・21/¥9,800/S・RPG/24M+64K/B	¥1,500
ロックマンX /カプコン/'93・12・29/¥9,500/ACT/12M/P	¥2,700
ドラゴンクエストI・II /エニックス/'93・12・18/¥9,600/RPG/12M/B	¥2,500
ロマンシング サ・ガ2 /スクウェア/'93・12・10/¥9,900/RPG/16M/B	¥1,200
聖剣伝説2 /スクウェア/'93・8・6/¥9,800/RPG/16M/B	¥1,200
スーパーマリオコレクション /任天堂/'93・7・14/¥9,800/ACT/16M+64K/B	¥5,200
伝説のオウガバトル /クエスト/'93・3・12/¥9,600/S・RPG/12M/B	¥2,100
ファイナルファンタジーV /スクウェア/'92・12・6/¥9,800/RPG/16M/B	¥1,400
真・女神転生 /アトラス/'92・10・30/¥9,800/RPG/12M/B	¥1,700
ドラゴンクエストV 天空の花嫁 /エニックス/'92・9・27/¥9,600/RPG/12M/B	¥2,400
スーパーマリオカート /任天堂/'92・8・27/¥8,900/RCG/4M/B	¥4,300
ファイナルファンタジーIV /スクウェア/'91・7・19/¥8,800/RPG/8M/B	¥2,300
スーパーマリオワールド /任天堂/'90・11・21/¥8,000/ACT/4M/B	¥3,400

お宝を探せ!

レポート 愛知県 杉本くん

来来軒というラーメン屋でFCソフトの『FFIII』、『ドラえもん』、『スーパーマリオ3』の3本セットを100円で買いました(本当の話)。なかでも『FFIII』は約30円とは思えないおもしろさでした。でも、一番驚いたのはラーメン屋(笑)。

評価

3本で100円という価格もさることながら、購入店がラーメン屋、しかも来来軒ときた! いやはや、いい味だしてます。

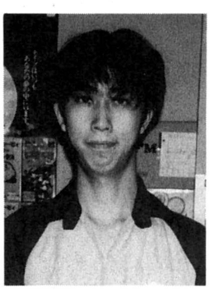
お宝度 ★★★★★

キミの中古ソフト激安レポートを募集!
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
電撃NINTENDO64「中古ソフト情報局 お宝係」

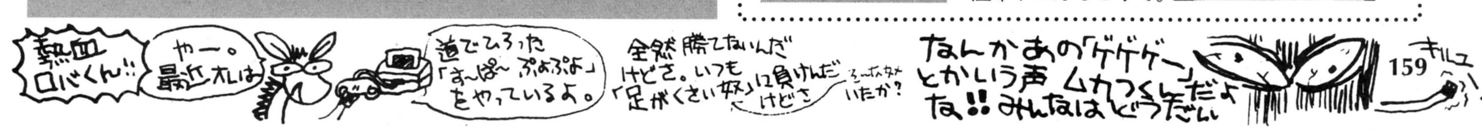
風まかせブルート紀行 私のお店に寄っててって!!

TVゲームをはじめ、CDロム、パソコンのサプライ品、ミュージックCDなどを扱っている、マルチメディアコンビニエンスブルートの福岡地区第1号店。このお店ではビデオのレンタルも行っているぞ。営業時間は朝10時から深夜12時まで。会社帰りの方もどうぞ。

東福間店
福岡県宗像福間町
大字津丸1203-2
TEL:0940-42-5900

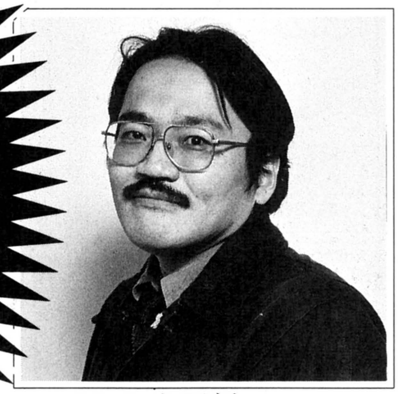


←店長の堀田さんだ!



ゲーム業界「ウワサ!」の大深層3

超「解説」編



赤尾晃一

あかお・こういち　1958年生まれ。静岡大学情報学部助教授。専門はエンタテインメント産業論。ゲーム、テレビ、映画、インターネットなどをビジネスの側面から分析する。平林久和氏との共著「ゲームの大學」が好評発売中(メディアファクトリー)。インターネットでメディア・ウオッチ日記を公開中。アクセスは下記アドレスへ。「http：//www.orange.or.jp/~akao/」

ゲームの中古売買は ほんとうに違法行為だろうか

違法だと糾弾しても中古はなくならない

ゲームの購入方法として、すっかり定着している中古。限られた小遣いの中で、より多くのゲームを楽しみたいというユーザーの願いが、中古売買の市場を盛り上げてきた。しかし、その中古売買の違法性が問題になっている。

きっかけはソニー・コンピュータエンタテインメント(SCE)への公正取引委員会の立ち入り検査。SCEが小売店にゲームの希望小売価格での販売を強要した「ヤミ再販」と、中古売買を禁止し、違反した販売店とは取り引きを停止するなどの不公正な取り引きがあったのではないかというのが容疑だ。

これに対しコンピュータソフトウェア著作権協会が、「ゲームの中古売買はそもそも違法であり、それを禁止するのは当然である」との趣旨の見解を発表した。ゲーム会社にはそもそも、中古売買を禁止する権利がある、というわけだ。そして、販売店側はその見解に猛反発しているという図式である。

ワープロや表計算などのパソコンビジネスソフトの場合、確かに中古売買は稀である。ソフトの所有権はソフト会社が保持しながら、ユーザーにはその「使用権」を販売するという方式を採用しているからだ。パッケージのラッピングを剝がした段階で、使用契約が成立したとみなされ、使用権の譲渡などは厳しく制限されている。

そして、ソフト会社に利用登録をしないと、バージョンアップが受けられない、CD-ROMが破損した場合などに交換してもらえない、という不都合が生じるから、そもそも中古でソフトを買おうというユーザーが少ないのだ(代われに「違法コピー」がまん延しているわけだが)。

しかし、ゲームソフトの場合、「使用権」をライセンスしているのか、「所有権」そのものを販売しているのかが、そもそもあいまいなのだ。多くのユーザーはビデオ、CD、書籍などと同じく「所有権」そのものを購入したと判断している。だとすると、購入した商品を煮て食おうが、焼いて食おうがユーザーの勝手と、解釈するのが妥当なのだ。古本屋がけっして違法ではないのと理屈は同じだ。

SCEや多くのソフト会社が中古売買の禁止に動いてきたのは、中古でどれだけゲームが楽しまれても、クリエーターには一銭のお金も還元されない、という点にある。百万人が楽しんで評価が高くても、ソフトは十万本しか売れないというケースは珍しくはない。そんな場合、クリエーターは声望とは裏腹に、次回作を制作する資金さえ枯渇してしまうのである。

光栄、コナミなどのソフト会社は確かに「本製品の中古販売を、当社は一切許諾しておりません」という警告文をパッケージに印刷している。しかし、ソフト会社が中古販売の禁止を権利として主張するのと、その権利が実態として守られることとは、残念ながら別の次元の問題だ。

「新品を買うには値段が高すぎる」「何もあわてて買わなくても…」と判断したユーザーは中古品を待ち、「もう飽きたからソフトを売って、そのお金で他のソフトを買おうか」と思ったユーザーは中古屋にソフトを売りにいくのだ。「違法行為だ」と一方的に糾弾しても一度味をしめたこの循環はなかなか断ち切れるわけはない。

中古売買に賦課金(上納金)を課すというプランも検討されているが、その仕組み作りはそう簡単ではない。ソフトに中古販売禁止のための細工を施したら、友だち間での貸し借りまで不自由になる。ソフトの価格を大幅に下げても、中古はなくなるわけではなかろう。

クリエーターにキチンと利用料が還流する形で、レンタル・サービスを合法化するなど、抜本的な改善策を考えていくことが不可欠だと思う。現に、任天堂もセガも、米国では、「お試し」も兼ねて、レンタルを実施し、ユーザーには好評を博しているのである。

Flowers for Yosaku the Lumberjack

土門弘幸の

きこりの与作に花束を

その3

彼はボンバーマン

(キタ……！)

「彼」の体を走る電流が、その速度を増す。故障ではない。全身を伝う痺(しび)れ、これがきっと“緊張”なのだ。

(たいみんぐハ、合ッテイルハズダ)

敵が来た。今だ、と思う。その瞬間、爆発音！

(ヤッタカ……)

成否はわかる。追っ手と違って、「彼」は壁の向こうも含めたそのフロア全体の様子が知覚できる。例えば、吹っ飛んだ反対側の壁の中から、万能型リモコンが出てくることも。

(サア、行クカ)

自由を得るため。そしていつか、「人間」になるため。

なんの話かと思っただろうか？　実は、かの名作アクションにして最新作も絶好調の、『ボンバーマン』の話なのである。初代ボンバーマンが当時の家庭用ゲームの主流機、ファミコンことファミリーコンピュータに登場した時から、幾星霜。名作パズルアクション、『ロードランナー』シリーズの敵役として出演したりもしていたロボットは、今や製作メーカーにとってはシンボルとまで言われるような存在に出世（？）した。世界観は華やかになり、ゲームは派手で楽しい仕掛けに溢(あふ)れており、ゲームはドタバタ調で面白い。

しかし原点である第一弾のボンバーマンは、そんな花形スターではなかった。自分の存在意義を見つめ、人間になることを夢見る逃亡者のロボットだった。まあ、僕を含めた当時の子供達は、そんな重苦しい背景より、二画面分のステージで展開される鮮やかな爆破ショーに無条件で酔いしれていたのだが。

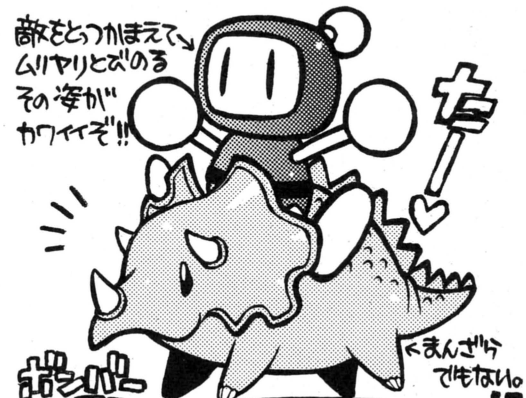
時は（今から見れば）ほんの少しだけ流れ、ボンバーマンの雇用主、製作会社であるところのハドソンは、ファミコンを大きく上回る性能を持った新たな家庭用ゲーム機・ＰＣエンジンに参入。「彼」の仕事場もそちらへと移行した。

ファミコンを上回る画面処理能力と、なにより多人数参加を簡単にしたこの機械において、ボンバーマンの戦いに新たな相手が登場する。それは、素早い動きで彼を幻惑したり壁をすり抜けたり分身術を駆使するなどの、強力な能力を持った追っ手ではなかった。生身の脳を持ち、「彼」と同じくフロアの全てを見渡して行動できる刺客——他のプレイヤーが操るボンバーマンだったのである。

あの時の「彼」の気持ちは、偽ウルトラマンが登場した際のウルトラマン、あるいはハカイダーが現れた時のキカイダーに相当するものではなかったろうか（例えが古い？）。

風船もどきやコインの怪物達も、いつからか様々な姿と能力を持つようになっていった。そこに、同レベルのライバルたちとの争いが加わり、ボンバーマン・ワールドにいっそうの厚みを加えている。初代の『ボンバーマン』や怪作『ボンバーキング』の持つダークな雰囲気は、少しずつ和らいでいった。

同じボンバーマン同士の争いも、多くの観衆ボンバーマンが見守っている（と思われる）「試合」に近い雰囲気のものであり、今ではレディ・ボンバーマンとでも言うべきヒロインまで登場している。「彼」らはどうやら、そのロボットの姿をあるべきものとして受け入れ、すっかり今の生活（？）に満足しきっているようだ。



そうなってからふと、僕は思い出す。かつてのボンバーマンがその到達点とし、憧れたであろう「人間」のことは、どうしたのだろうかと。

初代『ボンバーマン』において全50フロアを制覇すると、エンディングにおいてボンバーマンは大願かない、人間の姿へと変身する。その姿は同じハドソンの『ロードランナー』で、電子銃片手に金塊漁(きんかいあさ)りに勤(いそ)しむ主人公にそっくりだ。このゲームにおいては敵役として追いかけ回していたロードランナーは、(やっていることはどうあれ) ボンバーマンの目標とする姿だったのではなかろうか。

ロードランナー自体がゲーム業界から姿を消して久しい今、ボンバーマンにとってあのパズル・アクショナーは、渇望し求めるヒーロー像ではなくなったのだろう。

あくまで孤独な逃亡者であり、いつでも孤高の破壊者であったボンバーマン。すっかりコミカルなヒーローになってしまった「彼」は、今、なにを目指して戦っているのだろうか。

※よしみる徳隆先生描くところのコミックス版「五霊闘士オーキ伝」第1巻は現在好評発売中！ ついでにドラマCDも発売中！　オーキ伝ファンは必ず両方ゲットせよ！

土門弘幸
(どもんひろゆき)



「オーキ伝」5巻や新企画など、とにかく締め切りに追われる毎日。暇になったらまず『マリオ64』をやりたい、などと考えるとは、やっぱりただのゲーマーかも。

ILLUSTRATION／藤本秀明

電撃NINTENDO64 9月号は 7月22日［月］発売!

次のN64任天堂タイトルを大発表！新作も続々なのだ

※予告の内容は変更されることがあります。

キミが遊んでわかるとおり、ゲーム界に革命をもたらした『マリオ64』。次号もあらゆる角度から超ボリュームで大特集するぞ！　またいま一番気になるのが、次に遊べるソフトについて。コイツもガッツーンと大発表だ！　バイチャ!!

STAFF

■編集長／後藤靖彦
■副編集長／松本　剛
■進行デスク／後藤　勇
■編集デスク／小坂淑恵
■編集／本多　昇／宮本勲一／村松　充／渡辺　諭
■編集協力／日比野清隆／狩谷　淳／100パーセント
■ライター／大竹雅法／山本裕司／堀　慎二郎／小我恋次郎／田島　勝／中里一雅／鳥井康江／佐藤光伸／佐々木麻里菜／豊島秀介／西岡美道／池田丈志／八田章裕／藤井幹順／斉藤直樹／深川千夏子／川口　一／横井　顕／後藤宏典／中川大明／河原　弘／山田英治／小野弘樹
■デザイナー／朝倉哲也／I'll PRODUCTS／SIMPLY／田代浩二郎／コマツヒロノリ／羽沢組／斎藤和代／ポパイ／佐藤敏行／スペースマオ／小松崎祐子／今野亨子／野口敏治／マイクロフィッシュ
■カメラマン／中村英良／外崎久雄／イーフ（分部辰浩）

電撃NINTENDO64 8月号
1996年8月1日発行　定価590円（税込）
＊NINTENDOは任天堂の商標です。

■発行所／メディアワークス
■住所／〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
■電話／（編集部）03（5281）5211
（広告部）03（5281）5205
■発売元／主婦の友社
■住所／〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9
■電話／（営業）03（5280）7550
■印刷所／大日本印刷
■雑誌コード／06383-8

おたよりのあて先は　〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館 電撃NINTENDO64
編集部　各コーナー係まで

創刊号&7月号 プレゼント当選者発表

創刊号大プレゼント当選者

1「パイロットウイングス64」
岩手県 松本卓也
栃木県 中嶋勇輝
群馬県 角田裕一
埼玉県 山下達也
千葉県 藤木真裕
東京都 柴田　護
新潟県 石崎幸弘
京都府 福田伸矢
福岡県 片渕孝一
沖縄県 平良幸寛
2「スーパーマリオ64」
北海道 三上健一郎
青森県 秋元　義
埼玉県 広田　誠
東京都 辻林史博
東京都 渡辺雄介
滋賀県 中村祐介
兵庫県 藤本秀文
奈良県 島田貴昭
広島県 河野祐太
福岡県 嶋田伸一
3「最強羽生将棋」
福島県 郡司喜隆
千葉県 早瀬純真
山梨県 小俣将芳
静岡県 平川直史
愛知県 江崎卓人
三重県 浅川耕司
大阪府 大島康央
兵庫県 森川浩一
奈良県 冨田久美子
香川県 森本裕之
5「バットマンフォーエバー」
山形県 阿部武尊
富山県 橋本さとる
静岡県 前田英律
6「NFLクォーターバッククラブ'96」
東京都 宮田輝子
埼玉県 若杉　健
福岡県 藤丸靖明
7「レボリューションX」
青森県 神崎　徹
静岡県 斉藤雅樹
岐阜県 松原裕美
8「ウィザードリィVI 禁断の魔筆」
山形県 佐々木雄大
富山県 麻生一成
福岡県 多田正人
9「RPGツクール2」
埼玉県 野田　努
東京都 平田純一
滋賀県 荻野章一
10「ダービースタリオン96」
青森県 佐藤昭夫
宮城県 双田雅俊
和歌山県 石井幸子
11「林海峯九段の囲碁大道」
北海道 鈴木孝一
長野県 山崎竜一
大阪府 辻　雅也
12「鋼鉄の騎士3 激突ヨーロッパ戦線」
鹿児島県岡　晋太郎
13「スーパーエアダイバー2」
大阪府 西原太郎
14「ダービージョッキー2」
埼玉県 田上義崇
15「ドカポン外伝 炎のオーディション」
東京都 大田孝一
16「夜光虫」
東京都 浦田幸一郎
兵庫県 村田達哉
石川県 板本真樹
17「プロ麻雀 極III」
東京都 岸田智則
広島県 鈴木陽子
福岡県 墨田茂人
18「魔神転生II スパイラルネメシス」
山形県 宮本紀子
奈良県 福本伸一
山口県 江原丈宏
19「旧約・女神転生（女神転生I・II）」
北海道 杉田慎一郎
栃木県 宮城百合子
三重県 後藤由岐
20「ギャッツラン全日本Kカー選手権」
福井県 浜野晃一郎
21「チェスマスター」
青森県 高坂　健
山形県 原田邦彦
新潟県 長谷川敬子
22「バスマスターズクラシック」
岩手県 小倉十悟
神奈川県 下村正和
23「シムシティ2000」
福岡県 吉松大介
24「月面のアヌビス」
青森県 小野寺範明
和歌山県 中平寿子
25「リクルートシミュレーション就職ゲーム」
愛知県 遠山友和
大阪府 中村牧子
徳島県 若林広大
26「ざくろの味」
北海道 大野浩志
宮崎県 鈴木慎一
27「美食戦隊薔薇野郎」
千葉県 小野田　正
京都府 安田忠夫
岡山県 田中順一郎
28「ミスティック・アーク」
青森県 玉木清和
岩手県 菊地奈津子
埼玉県 横井　智
千葉県 平岡美奈子
東京都 飯田智隆
神奈川県 南平考光
神奈川県吉松由美子
岐阜県 金森大輔
兵庫県 上田力也
島根県 佐草紗貴子
29「ハーメルンのバイオリン弾き」
千葉県 大野英明
千葉県 栗田雅人
福井県 尾岸真衣
静岡県 仲川　賢
三重県 上野雅大
愛知県 浦野弘光
兵庫県 矢口武史
広島県 新崎友紀
山口県 菅野信彦
香川県 永井拓也
長崎県 山村正則
30「天地創造」
神奈川県 島田　瞬
31「魔法陣グルグル2」
宮城県 安田　剛
新潟県 菊地春樹
栃木県 和田　徹
東京都 竹内孝明
長野県 野池考訓
兵庫県 野口　徹
広島県 幸松真吾
山口県 上田明靖
山口県 森永陽一
大分県 高野　達
32「ダークハーフ」
新潟県 入沢　剛
茨城県 堀井誠人
埼玉県 金子信太郎
東京都 能登康弘
山口県 池見忠紘
長野県 田中英典
福井県 大同佐紀彦
愛知県 岡安広樹
大阪府 今江志拓
鳥取県 橋本和也
33「セント・アンドリュース栄光と歴史のオールドコース」
福嶋県 田村奈美
三重県 森合英人
熊本県 内田健一
34「ドラエモン4 のび太と月の王国」
神奈川県小林久美子
兵庫県 森崎一雄
35「Jリーグ エキサイトステージ'96」
北海道 藤原弘幸
滋賀県 谷　純人
鹿児島県 柳澤佑児
36「シンジケート」
東京都 磯田文規
新潟県 松代久美子
兵庫県 竹本知加子
山口県 甲田明義
37「ジャングルストライク」
秋田県 藤平和人
千葉県 高林宏明
長崎県 徳川一馬
38「テーマパーク」
福島県 栗城　剛
埼玉県 栗林洋子
神奈川県 阿部倫明
39「ノーマーク爆牌党」
岩手県 佐藤和也
静岡県 塚本和幸
愛知県 石原泰智
40「銀河戦国群雄伝ライ」
神奈川県 今橋健悟
愛知県 天野伸治
鳥取県 松嶋　忍
41「ロックマンX3」
島根県 坂本　望
42「ミッキーとドナルド マジカルアドベンチャー3」
神奈川県真壁泰治郎
43「ファイナルファイト タフ」
岐阜県 橋本太一
愛知県 中井悠貴
大阪府 工藤　信
44「忍たま乱太郎2」
千葉県 溝口善明
和歌山県 村田椋一
東京都 山川　進
45「フィッシング甲子園」
新潟県 津端康裕
茨城県 大竹重人
岡山県 大館和弘
46「プラネットチャンプ TG3000」
鳥取県 深井秀正
47「Pーマン」
埼玉県 茂木正司
48「ブラックソーン 復讐の黒き棘」
埼玉県 望月　真
大阪府 田辺普一郎
愛媛県 平山美理
49「信長の野望・天翔記」
兵庫県 本多誠之
福岡県 渡辺史祐
福岡県 大城戸達矢
50「アンジェリーク ヴォイス・ファンタジー」
宮城県 関　加奈
栃木県 福田理香
千葉県 奈良麻紀子
51「RES ARCANA ディアーナ・レイ 占いの迷宮」
東京都 松岡邦彦
滋賀県 馬場清子
鹿児島県 福重敏幸
52「ファイティングベースボール」
千葉県 岸澤太樹
奈良県 市川武史
53「ときめきメモリアル 伝説の樹の下で」
東京都 秋山裕太
奈良県 土井康博
熊本県 西野誠二
54「実況パワフルプロ野球3」
富山県 高橋忠雄
石川県 菊池幸弘
高知県 吉村裕貴
55「それ行け エビス丸 からくり迷路 消えたゴエモンの謎」
埼玉県 柿沼勇希
東京都 泉　裕江
大阪府 松山修啓
兵庫県 亀山郁恵
兵庫県 山崎雅人
56「す～ぱ～ぷよぷよ通リミックス」
岩手県 佐久間美紀
静岡県 中山貴之
三重県 塩村紀子
57「実戦！ バス フィシング必勝法 in USA」
栃木県 五十嵐正彦
滋賀県 山田光彦
58「実戦パチンコ必勝法！ 2」
奈良県 澤井　陽
香川県 武澤敦司
59「実戦パチスロ必勝法！ 山佐伝説」
愛知県 井上　誠
鹿児島県 木下尚也
60「ゲームの達人」
神奈川県 江口太郎
富山県 宮本雅人
静岡県 久保田　望
愛知県 柴田延夫
岡山県 青山仁志
61「必殺パチンコ コレクション3」
愛知県 北野広郷
奈良県 石川大樹
高知県 加藤一成
62「真髄対局囲碁 碁仙人」
秋田県 向井弘敏
三重県 安藤邦宏
佐賀県 松尾優作
63「蓬莱学園の冒険」
東京都 木村陽子
京都府 月岡信濃
福岡県 大黒裕人
64「HEIWA パチンコワールド」
東京都 川崎茂樹
静岡県 角田孝弘
65「HEIWA パチンコワールド2」
岐阜県 高柳浩一
岡山県 山口慎也
66「HEIWA パチンコワールド3」
茨城県 林　弘明
福岡県 田中康二
67「らんま1/2 奥義邪暗拳」
山形県 橋本啓吾
山梨県 伊藤宏一
東京都 矢野輝男
三重県 和島忠志
兵庫県 寺田良二
68「バハムートラグーン」
青森県 河西伸吾
千葉県 高沢昇一
東京都 平田雅弘
神奈川県 速見直哉
神奈川県 志津谷亮
新潟県 下谷達也
富山県 中島達宏
三重県 金井隆行
69「フロントミッションシリーズ ガンハザード」
北海道 横沢直紀
青森県 辻本聡志
青森県 中山雅臣
群馬県 長内道久
東京都 遠山佳和
東京都 酒巻憲宏
三重県 池上栄三
滋賀県 木下洋一
70「トレジャーハンターG」
福島県 大野　進
千葉県 河西　豊
山梨県 上野　淳
山梨県 草野昌樹
静岡県 近藤照文
愛知県 落合浩一
大阪府 小島直人
長崎県 大浦宏典
71「スーパーリアル麻雀PV パラダイス オールスター4人打ち」
埼玉県 橘　智明
大阪府 安田英紀
岡山県 寺川定男
72「早指し二段 森田将棋2」
東京都 伊勢島　剛
神奈川県 小林　孝
佐賀県 杉山寿宏
73「パズルボブル」
群馬県 吉沢恵子
石川県 荒田真一
鹿児島県 田上慎二
74「エストポリス伝記II」
愛知県 羽原良太
和歌山県 岩崎幸隆
徳島県 小林克典
75「大爆笑人生劇場 ずっこけサラリーマン編」
群馬県 森山由紀
76「スーパー人生ゲーム2」
東京都 篠田祐介
三重県 森田慎一
77「魔天伝説 戦慄のオーパーツ」
岩手県 石亀良道
千葉県 小川隆子
78「スーパー億万長者ゲーム」
愛知県 岡　千裕
京都府 森下明彦
79「プリンセスメーカー」
静岡県 山田武志
兵庫県 石井耕太郎
80「不思議のダンジョン2風来のシレン」
長野県 中野陽介
滋賀県 中谷　等
徳島県 澤口和夫
81「アメリカンバトル」
東京都 佐々木荘司
82「MASTERS NEW 遥かなるオーガスタ3」
青森県 坂本幸大
東京都 佐々木正夫
愛知県 本田勝行
大阪府 江山　進
大阪府 梶家寛之
京都府 山根亮介
83「スーパーヴァリアブルジオ」
愛知県 坪井智彦
広島県 田部和範
鹿児島県 前薗裕也
84「メタルマックスリターンズ」
東京都 松本　徹
山梨県 丹沢正広
三重県 小池克彦
85「マジカルドロップ」
愛知県 倉地安芸
福岡県 梅崎徳則
86「もってけ Oh！ ドロボー」
宮城県 阿部明正
埼玉県 佐藤博弥
愛知県 勝部　元
徳島県 賀川拓哉
87「ターフヒーロー」
北海道 東原賢司
千葉県 岩間健壱
東京都 長山圭太
東京都 川野新太郎
大阪府 杉川啓介
88「だるま道場」
香川県 中尾誠二
愛媛県 佐藤　守
89「スパークワールド」
栃木県 戸川紀之
神奈川県 今北悠也
90「本家・SANKYO FEVER 実機シミュレーション」
東京都 遠藤琢磨
静岡県 島崎慎也
91「U.F.O.戦士ヤキソバン」
青森県 加藤玲二
山口県 杉　道隆
92「炎の皇子ヤマトタケル」
北海道 田辺友岳
大阪府 田中紀人
京都府 佐々木　均
93「STAR TREK THE NEXT GENERATION スタートレック 大いなる遺産」
大阪府 押条竜生
三重県 水谷英司
山口県 松崎教子
94「永遠のフィレーナ」
宮城県 橋本　奨
95「ラブクエスト」
島根県 弘田哲哉
96「リトルマスター」
東京都 田中秀明
97「魔法騎士レイアース」
神奈川県 河島康人
富山県 小桜修礼
大阪府 松原愛子
98「松方弘樹のスーパー トローリング」
福嶋県 増田友昭
広島県 松下　司
99「ライトファンタジー」
滋賀県 野村忠博
山口県 松本佑介
100「ホーリーアンブレラ ドンデラの無謀」
埼玉県 麦島義人
三重県 佐野靖弘
香川県 小林潤平
101「Jumpin' Derby」
長野県 雨宮一浩
兵庫県 清水卓也
山口県 村上和成
102「スプリガン・パワード」
神奈川県山田亮太郎
長崎県 山本和則
沖縄県 渡慶次　学
103「武豊 G I メモリー」
東京都 住吉孝宏
広島県 高田智之
熊本県 西森　巧
104「JB ザ・スーパーバス」
栃木県 須田浩克
石川県 酒本直哉
岡山県 上谷雄太
105「Jリーグ サッカー プライムゴール3」
北海道 井口拓美
秋田県 高橋　晃
埼玉県 原田健二
長崎県 浦上太郎
106「テイルズ オブ ファンタジア」
愛知県 赤羽正和
大阪府 小山明宏
福岡県 松本唯樹
107「スーパーファミスタ5」
北海道 衛藤雅也
長野県 森　恵至
鳥取県 長田敦史
110「京楽・三洋・豊丸・大一・マルホン Parlor!パーラー!2 パチンコ五社・実機シミュレーションゲーム」
広島県 奥谷雄太
徳島県 駒田嘉之
愛媛県 山本良児
111「Parlor!Mini パチンコ実機シュミレーションゲーム」
東京都 西条勇人
愛知県 清水修三
大分県 板東　武
112「イースV 失われた砂の都ケフィン」
青森県 菊池裕輔
埼玉県 飯塚　清
神奈川県 林　聖規
神奈川県佐々木　亮
岡山県 安井教敏
113「スーパー競艇」
東京都 下妻　洋
千葉県 久保田大介
福岡県 堤　大輔
114「スーパーF1サーカス外伝」
宮城県 原口元成
愛知県 片岡雅博
大阪府 川畑　実
115「攻略カジノバー」
秋田県 三井弘明
富山県 清野晋平
愛知県 荻原英嗣
116「麻雀繁盛記」
愛知県 山口将生
兵庫県 三輪秀世
広島県 竹添綾子
117「ニチブツ アーケードクラシック2 平安京エイリアン」
和歌山県 山崎裕史
島根県 田上徹也
118「スーパーマリオ ヨッシーアイランド」
北海道 宇野俊孝
東京都 草上征志
静岡県 中代　学
119「スーパードンキーコング2」
青森県 荻野武規
東京都 馬場丈浩
愛知県 谷野英規
120「スーパーマリオRPG」
茨城県 町山慎二郎
栃木県 五島洋介
高知県 関川知明
121「バウンティ・ソード」
静岡県 坂本行弘
大阪府 丸山弘至
島根県 清山徹雄
122「宮路社長のパチンコファン 勝利宣言2」
東京都 平野　誠
東京都 川合和敏
123「4人将棋」
群馬県 野口宏之
山口県 松村耕助
124「一発逆転II 競馬・競輪・競艇」
京都府 山田　剛
鳥取県 阿倍勇也
125「AIII S.V.」
神奈川県並木真奈美
京都府 高橋依里
山口県 山本篤史
126「魔女たちの眠り」
秋田県 金子忠勝
東京都 鈴木好史
宮崎県 轟木大作
127「磯釣り 離島編」
兵庫県 中塚正樹
広島県 板敷匠人
福岡県 犬童芳昌
128「ギャンブル放浪記」
千葉県 石井有子
静岡県 木村栄祐
大阪府 澤田信也
129「天外魔境ZERO」
東京都 関　貴宏
愛知県 内藤理恵子
滋賀県 佐野隆哉
130「鮫亀」
青森県 稲吉聡史
大阪府 有川孝史
京都府 川田　剛
131「スーパーボンバーマン4」
栃木県 滝田利明
千葉県 白田朋己
石川県 高橋健一
大阪府 下之薗　誠
岡山県 川原知弘
132「ナージュ・リーブル」
愛媛県 水沼和博
133「新日本プロレスリング公認'95」
新潟県 桜井　忠
三重県 澤江　守
滋賀県 山本幸平
大阪府 熊咲憲雅
京都府 辻田和史
134「商人よ、大志を抱け!!」
山形県 多田るい
埼玉県 米山陽隆
135「SDガンダム Power Formation Puzzle」
神奈川県 石原直之
徳島県 住岡幸一
136「ゲゲゲの鬼太郎 復活！ 魔天大王」
埼玉県 内代國雅
福岡県 井上　優
137「機動戦士Zガンダム」
群馬県 吉野真紀
京都府 相井智博
138「新機動戦記ガンダムW」
埼玉県 宮下晃治
愛知県 杉浦史典
139「ドラゴンボールZ Hyper Dimension」
愛知県 是石拓也
沖縄県 大城輝行
140「ファーランドストーリー2」
群馬県 柴崎智徳
埼玉県 潤間健一郎
千葉県 新井博之
141「幕末降臨伝ONI」
香川県 橋本美紀
長崎県 口木竜也
熊本県 福浦いつ子
142「晦-つきこもり」
福島県 三浦拓也
島根県 岡本大輔
鹿児島県 岩戸健二
143「スーパーロボット大戦外伝 魔装機神」
北海道 佐藤静香
千葉県 林　雄佐
神奈川県角田真奈美
144「すーぱーぐっすんおよよ2」
東京都 毛　君辰
東京都 会田了平
岐阜県 後藤昭徳
145「学校であった怖い話」
東京都 谷嶋木綿子
146「激闘バーニングプロレス」
鳥取県 浜脇　隆
147「聖獣魔伝ビースト&ブレイド」
岩手県 三河孝雄
東京都 保坂康雄
埼玉県 矢内一史
和歌山県 三掘隆史
山口県 温品康史
148「対局囲碁韋駄天」
千葉県 河合士郎
149「峠・伝説 最速バトル」
東京都 美原知朋
150「超魔法大陸WOZZ」
兵庫県 坂田大和
151「できたてハイスクール」
大阪府 長岡剛尚
152「おらがランド主催 ベストファーマー」
静岡県 松原かほる
大阪府 重田真佐子
153「神聖紀オデッセリアII」
高知県 西内れい子
福岡県 林　耕介
154「キテレツ大百科 超時空すごろく」
大阪府 松井貴子
155「SD F-1グランプリ」
神奈川県 荒井元成
156「スーパーファイヤープロレスリング クイーンズスペシャル」
宮城県 川部　歩
埼玉県 矢部宏哉
徳島県 野村尚之
157「ヒューマングランプリ4」
千葉県 堀　智博
神奈川県 小島新太
福岡県 福永琢也
158「クロックタワー」
栃木県 鈴木貴宏
東京都 霜山泰孝
徳島県 松岡　広
159「スーパーファイヤープロレスリングX プレミアム」
新潟県 金子明生
埼玉県 矢嶋俊之
兵庫県 藤野辰巳
160「スーパーフォーメーション サッカー'96」
富山県 八島　健
静岡県 井上芳明
大分県 小宮喜博
161「将棋倶楽部」
千葉県 立神　竜
神奈川県 穂積考典
大阪府 高木昇二
162「シミュレーション プロ野球」
岩手県 佐藤　晋
千葉県 國吉孝勧
大阪府 古葉拓也
163「新・将棋倶楽部」
長野県 山口浩司
大阪府 上前允人
広島県 伊達宏明
164「囲碁倶楽部」
新潟県 岡邨浩一
福岡県 藤田武志
長崎県 小川耕太郎
165「新SD戦国伝 大将軍列伝」
千葉県 遠藤圭介
大阪府 奥本真司
166「本家 SANKYO FEVER実機シュミレーション2」
北海道 渡辺大輔
和歌山県 室田貴宏
大阪府 山下　真
大阪府 安村奈々
愛媛県 村元信一
167「スーパートランプコレクション」
東京都 曽田共重
大阪府 島崎久美子
京都府 沢口圭子
168「ウルティマ 恐竜王国」
東京都 若月謙太郎
神奈川県 総山基子
香川県 安田昌利
169「白いリングへ」
青森県 寺田慎也
埼玉県 鴨田裕太
新潟県 松崎建太郎
山形県 安孫子友彦
170「全日本プロレス2」
新潟県 斎藤正喜
千葉県 小山　暁
171「超兄貴 爆裂乱闘編」
北海道 小田鋼太郎
長崎県 林田　徹
172「3次元格闘ボールズ」
栃木県 岡　良一
奈良県 原田智夫
福岡県 益田耕平
173「ゼロヨンチャンプRR-Z」
兵庫県 永田正剛
愛媛県 芳野重一
長崎県 濱正一郎
174「エメラルドドラゴン」
東京都 有本記子
三重県 正木健登
大阪府 平野克典
島根県 村上由佳
高知県 沖野栄治
175「ころんらんど」
三重県 木村俊哉
愛媛県 松田憲治
長崎県 平田倫久
176「ウルトラリーグ 燃えろ！ サッカー大決戦！」
北海道 工藤雅彦
宮城県 川野周平
埼玉県 早瀬忠士
177「ロゴスパニック（ごあいさつ）」
埼玉県 高坂英樹
石川県 松本大樹
京都府 松永　浩
178「NEWヤッターマン 難題かんだいヤジロベエ」
宮城県 津志田雅彦
福井県 花畑昌宏
愛知県 小清水里美
4「電撃NINTENDO64 テレカ」
埼玉県 飯野尚士
神奈川県 小出武明
長野県 加藤一樹
和歌山県 桶川和博
大分県 久保田　幹
他95名

7月号当選者

①「ファイアーエムブレム聖戦の系譜」
北海道 鈴木由美子
埼玉県 桜井美里
静岡県 北岸巧巳
三重県 横内幹生
山口県 相場　豊
②「スターオーシャン」
千葉県 加来綾美
新潟県 阿部鷹昭
大阪府 西浪弘樹
広島県 高田英世
愛媛県 福本洋介
③「トラバース」
茨城県 木野功一
島根県 柿本　忍
佐賀県 今村純一
④「Jリーグ'96 ドリームスタジアム」
富山県 宮本拓也
静岡県 望月一哉
大阪府 佐藤まさや
⑤「サウンドノベルツクール」
東京都 鶴田強悟
神奈川県 山本琢水
愛知県 野崎健二
⑥「フィッシング甲子園」
静岡県 山丸隆司
滋賀県 原　真矢
福岡県 吉永雅実
⑦「トレジャーハンターG」
秋田県 増田広和
埼玉県 栗崎誠司
東京都 川上仁志
和歌山県 竹野秀一
鹿児島県 池田伸明
⑧「ルドラの秘宝」テレカセット
北海道 畠山　崇
神奈川県 浦野顕弘
兵庫県 久保文誉
広島県 粟尾　岳
熊本県 片岡幸浩
⑨「ファイアーエムブレム ザ・コンプリート」
栃木県 吉原康文
神奈川県 内山和茂
岐阜県 久保田　裕
福岡県 辻岡順一
福岡県 永吉光一

祝!! 6.23 NINTENDO64ついに発売!!



1 スーパーマリオ64
（任天堂）



2 パイロットウイングス64
（任天堂）



3 最強羽生将棋
（セタ）

読者プレゼント

あなたのために女神が贈る♥

キャー♥ 出るのよ出るのよ、超スッゴイハードが!! 徹夜プレイの覚悟をキメたアナタに、私がとびきりウッフン♥ な夢を贈るわァ！ 眠くなってもヤルわヤルわヤルわよ!!





4 空想科学世界ガリバーボーイ
（バンダイ）



5 実況パワフルプロ野球'96 開幕版
（コナミ）

6 木村明広画集 PURE WHITE



⬅人気RPG『エメラルドドラゴン』のキャラクターデザインを手がけた木村先生の初画集が、ついに登場。

7 すーぱーなぞぷよ通(2)テレカ



⬅サタン様に恋する乙女、ルルーがまたもや『なぞぷよ』に挑戦！ 発売を記念したテレカを10名様に。

8 持田真樹テレカ



➡ミュージカル『魔女の宅急便』の主役、キキを演じる持田真樹ちゃんの記念テレカを、5名様にプレゼント。



イラスト／うげっぱ

応募のキ♥マ♥リ

左のハガキに希望の賞品番号とアンケートの答えを書いて、50円切手を貼って応募してね。締め切りは7月4日（当日消印有効）よ。当選者は「電撃NINTENDO64」9月号で発表します。お楽しみにねっ♥



※上のウラワザはもちろんウソ。マネしないでネ♥

裏技堂本舗 URAWAZA-DO

以前も少しだけお伝えしましたが、裏技堂では、任天堂製ハードのウラワザのみ募集しております。申し訳ありませんが、PSやサターンなど、他機種のウラワザの投稿はご遠慮ください。



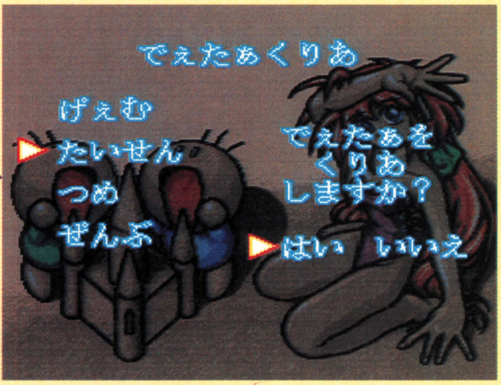
SFC すーぱーぐっすんおよよ2

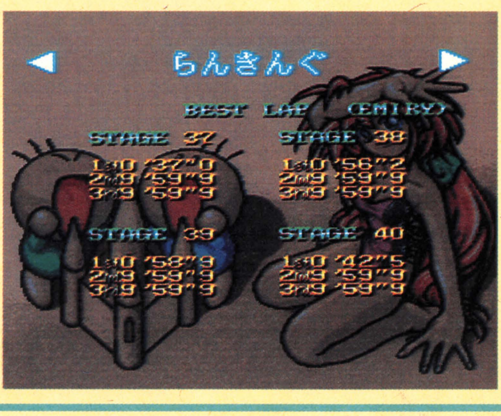
2つの追加オプション

前作にもあった〝でぇたぁくりあ〟と〝らんきんぐ〟のウラワザを大紹介。まず、オプション画面で、〝あいどる〟を「えみり（又はじょおじ）」、〝むずかしさ〟を「とんとん」以上に設定する。次にげーむモードで全40面をクリア。すると、オプション項目に〝おまけ〟という項目が追加される。この中には〝でぇたぁくりあ〟の項目があって、げぇむ、たいせん、つめ、の各モードのセーブデータを初期状態にすることができるのだ。さらに〝ぜんぶ〟を選ぶとすべてのデータが初期状態になる。そして、〝あいどる〟を先ほどクリアした方とは別にして（えみりでクリアした場合は、じょおじに、じょおじでクリアした場合はえみりにする）さらに全40面をクリアすると、〝おまけ〟の項目に〝らんきんぐ〟が追加される。これは、ランキングや各面のベストラップを見ることができるものなのだ。

編集部情報

えみり(じょうじ)で
とんとん以上の
むずかしさで
全40面をクリアする





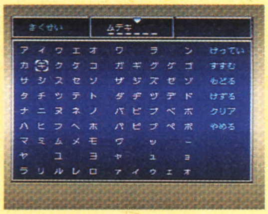
1度クリアした方と
別のキャラで
とんとん以上
のむずかしさで
全40面をクリアする

この原稿を書いている今（5月27日）、NINTENDO64の本体が編集部に来ました。早くも人が群がっております。あ、箱から出しました、改めて書くのもナンですが本体は小さいです。アダプタ接続、AVケーブル接続、いよいよ電源ONです！ …といってもソフトがまだ来てませんので、当然画面は真っ暗。トホホ。

松 SFC ルドラの秘宝

最強の言霊

このゲームの最大のウリは、なんと言っても「言霊システム」だよね。今回紹介するのは、敵の物理攻撃を受けなくなるようにする言霊だ。言霊にする言葉は、もうそのまんま、「ムテキ」とカタカナで入力するだけでOKだ。あとは戦闘シーンになったら、この言霊を使うだけ。カンタンかつ、実用度の高いワザだね。　富山県　タロくん



⬅まずはこの画面で言霊を作成。

言霊を"ムテキ"と入力する





⬆さっそくできたての言霊"ムテキ"の効果を試してみよう。

➡ダメージを受けないぞ！　こいつは使える！

松 SFC '96全国高校サッカー選手権

特殊な効果がある名前いろいろ

入力するだけで、選手の能力が上がったり、いきなりエンディングが見られたりする、特殊な名前を紹介しよう。まず、大会モードを最初から始める。次に名前入力画面になったら、下の表の名前を入力する。成功すると入力した名前と同じ声がするのでわかるはずだ。その後ゲームを始めれば名前に対応した効果が表れるのだ。とくに「シュート」と「かんぺきだ」はオイシイワザだぞ。　大阪府　あいすのんくん

名前入力画面で下の表の名前を入力する



⬅大会モードを最初から始めて、この画面で下の表の名前を入力。

名前	効果
パス	エンディングになる
ぜんこく	全国大会からゲームが始まる
クリア	セーブデータが消去される
シュート	メンバー全員のキック力が99になる
かんぺきだ	メンバー全員の能力が全部99になる
だめだ	メンバー全員の能力が全部0になる

松 SFC スーパーフォーメーションサッカー'96 ワールドクラブエディション

隠しチーム3つ

隠しチームは「マスターズ」、「ヒューマン」、「オールスター」の計3つ。やりかたは「エキシビションモード」のチーム選択画面で以下のコマンドを入力する。ヒューマン：Ⓐ+Ⓨ+Ⓛを押しながらⓍを押す。マスターズ：Ⓐ+Ⓨ+Ⓡを押しながらⓍを押す。オールスター：Ⓐ+Ⓨ+㋝を押しながらⓍを押す。　群馬県　モーテブくん



⬅この画面で各チームを出現させるコマンドを入力（エキシビションモード以外ではこのワザは使えないので注意）。



➡オールスター対マスターズなんていうドリームマッチもできるのだ。サッカーファンなら涙ものだよね。

Ⓐ+Ⓨ+Ⓛを押しながらⓍを押す



⬆このゲームを発売している会社の名前のヒューマンチーム。

Ⓐ+Ⓨ+Ⓡを押しながらⓍを押す



⬆往年の名選手が揃っているマスターズチーム。イブシ銀な感じ？

Ⓐ+Ⓨ+㋝を押しながらⓍを押す



⬆オールスターチームは世界のスター選手を集めているのだ。

SFC スーパーボンバーマン4

いろんなパスワード

おなじみのパスワードのウラワザを紹介だ。パスワードとその効果は右の表にまとめたのでそちらを参考にしてね。ちなみに、バトルゲーム系のパスワードは、入力すると一度タイトル画面にもどるが、普通に始めれば効果が表れるので気にしなくてもいいぞ（バトルゲーム系のパスワードは複数の効果を組み合わせて使えるのだ）。　　埼玉県　エスプレくん



⬅フルパワーの上、先のステージに行けるなんてウレシイですう。

パスワード	効　果
1019	フルパワーアップ状態で1-1から開始
1222	フルパワーアップ状態で2-1から開始
1107	フルパワーアップ状態で3-1から開始
0827	フルパワーアップ状態で4-1から開始
0107	フルパワーアップ状態で5-1から開始
4622	バトルゲームでブロック配置がグループ2になる
0520	バトルゲームでブロック配置がグループ3になる
0903	バトルゲームでブロック配置がグループ4になる
5656	バトルゲームで中ボスが特殊能力を使ってもパワーダウンしない
7777	バトルゲームで優勝したキャラが金色になる



⬆ちょっとぉ、『スーパーボンバーマン』と言えば、このパスワードワザらしいですよ、奥さん。

パスワード入力画面で右の表のパスワードを入力

SFC 星のカービィ スーパーデラックス

最強のコピー能力

今回の『カービィ』はいろんなミニゲームが入ってて、なんかイイよね。では、さっそくウラワザを紹介しましょう。まずは、「銀河にねがいを」の全体マップで、惑星スカイハイの上にある緑の星にカーソルを持っていこう。そうすると、隠しステージが始まるので、とりあえずプレイ。そして、隠しステージの最後の方にある〝コピーのもとデラックス〞を入手しよう。これは、このモードではコピーできない敵の能力をコピーできるという、とってもイカスアイテムなのだ。ぜひとも入手してほしい。
東京都　SISくん

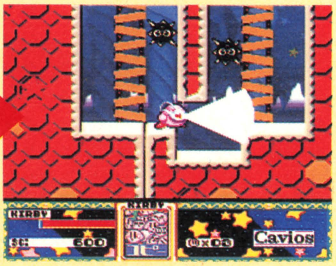


⬅惑星スカイハイの上にある緑の星にカーソルを合わせる。



⬆隠しステージが始まるので最後まで行くと、コピーのもとデラックスを入手できる。

⬇これを持っているとカンタンに敵の能力をコピーできるぞ。



SFC それ行け♡エビス丸 からくり迷路

便利なパスワード3つ

なかなかゲームが先に進まないっス。なんて言ってる人に、とっておきのウラワザを紹介するぞ。やり方はカンタン。パスワード入力画面で、下の写真のように入れるだけ。さらに、3つのパスワードは組み合わせて使用することも可能だぞ。
新潟県　サンダー杉山くん





⬆な、なんと、最初から9,900両も持った状態でスタートです。



⬆得点が40万点以上の状態でスタート。あんまりうれしくない。



⬆はうー。79人でスタートできるなんて、ココロ強いですな。

NINTENDO64は買わないで、しばらくはSFCだけで遊ぶという人に、今後のスーパー個人的な注目作を紹介。『エナジーブレイカー』：タイトー製RPGなので期待できます。『ストリートファイターZERO2』：大容量ロム搭載で移植度バッチリ。『スター オーシャン』：アレみたいでいい。『あぁっ女神さまっ』：藤島康介マンガのファンはチェックでしょう。

梅 SFC ルドラの秘宝
言霊の表示を消す

まずメニュー画面の「さくせい」で、〝オヤッサン〞という言霊を作る。そして作成欄の最終ページの一番下に登録すればOKだ。

熊本県　山下くん

「さくせい」コマンドで〝オヤッサン〞という言霊を作る



⬆ごらんのとおり、言霊のグラフィックが消えたぞ。



⬆言霊を作成欄の最終ページの一番下に登録する。

梅 SFC 新機動戦記ガンダムW ENDLESS DUEL
最後まで曲が聴ける

ガンダムファンだけでなく、対戦格闘ファンからも注目を集めたこのソフトの、ちょっとしたウラワザを紹介しよう。タイトル画面で✚上、下、㊦のいずれかを連打し続ける。すると連打している間、曲を続けて聴くことができるのだ。

和歌山県　任務完了くん

タイトル画面で✚上、下、㊦のいずれかを連打し続ける



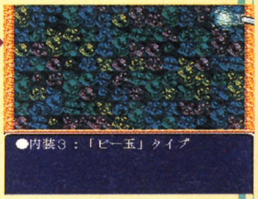
⬆流れている曲は、新しい方のオープニング曲だ。

梅 SFC スーパーブラックバス3
背景変更

まず「キャッチ」のコマンドを選択する。次に、見たい記録を選択する画面になったらⅡコンの⊗を押す。するとライブウェルの背景を変えられるモードになるので、Ⅱコンの✚のいずれかの方向を押せば、背景を変えることができるぞ。

東京都　マルクくん

記録選択画面でⅡコンのⓍ。その後、Ⅱコンの✚で好きな背景を選択



➡ちょっとサイケな色調の、「ビー玉タイプ」なんてどうですか？

梅 SFC ドラゴンボールZ HYPER DIMENSION
COM対戦モード

まず「天下一武道会モード」を始め、キャラ選択画面になったら、㊇を押す。すると、すべてのキャラをコンピュータが操作する観戦モードになる。なお、対戦の組み合わせはランダムで決定される。しかしコンピュータ同士の対戦は見ることはできない。

東京都　小倉くん

天下一武道会のキャラ選択画面で㊇を押す

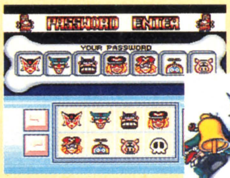


⬆コンピュータ同士の戦いが見れないとは…。

梅 SFC NEWヤッターマン
隠しグラフィック

パスワード入力画面で、左からドロンジョ、ボヤッキー、トンズラ、ガンちゃん、アイちゃん、オモッチャマ、ブタの順に入力する。これで、イカした隠しグラフィックを見ることができる。

鹿児島県　ゆずるくん



⬅パスワードをこのように入力すると…。



➡主要キャラ総登場のイカしたグラフィック画面になるぞ。

梅 GB 熱闘！ 闘神伝
セリフチェックモード

キャラが勝ったときのセリフが見られるウラワザを紹介。タカラのロゴ表示画面で、Ⓑ、Ⓐ、✚左、右、Ⓑ、Ⓐ、下、上、Ⓑ、Ⓐと入力する。すると、セリフチェックモード画面になる。このモードでは、✚上下で番号を選んでⒶでセリフを見ることができる。このモードを抜けるときは㊇を押そう。

栃木県　大チョンくん

ロゴ表示中Ⓑ、Ⓐ、✚左、右、Ⓑ、Ⓐ、下、上、Ⓑ、Ⓐと入力

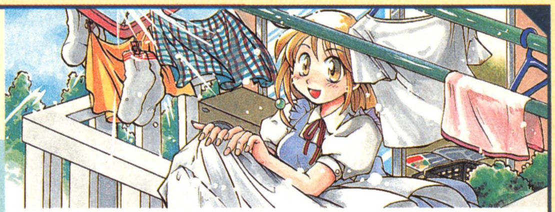


⬆見ることができるセリフは全部でなんと207個もある。

ウラワザ見つけたら裏技堂へ

ゲームで遊んでいてあなたが見つけたウラワザを、裏技堂まで送ってください。説明しにくい裏技の場合は絵や図が入っていると助かります。また、FAXでの応募も受け付けています。

春菜



裏技堂鑑定人(イヌ)と賞品はこちら



特級技
¥12,000分のおもちゃ券
店主　巌撤のオススメ技！



竹級技
¥5,000分のおもちゃ券
バイト　国分寺のオススメ技！



松級技
¥8,500分のおもちゃ券
店員　春菜のオススメ技！



梅級技
¥1,000分のおもちゃ券
飼いイヌ　旋風丸のオススメ技！

〒101
東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館
電撃NINTENDO64ウラワザ係
FAX03-5281-5221

…と、とりあえず夏発売ぐらいまでのタイトルではこのぐらいかな。今後もいくつか注目の作品（『ドラクエⅢ』とか）が発売されるし、N64が登場するといっても、SFCのパワーはまだまだ（ちょっとだけ？）続くみたいだ。SFCオンリーのユーザーよ、喜ぼう！

イラスト／岩瀬さとみ

ダビスタ最強講座 ……………………………… by Ken Yokoi

STEP UP DERBY STALLION
ステップアップダービースタリオン

今号から規模は縮小するものの、内容はより充実して贈るダビスタ最強講座。

今月の攻略 MONTHLY TACTICS まだ見ぬ種牡馬たちが眠るサテラビュー

ユーザーの数がどれくらいいるかわからないが、サテラビューの影響が次第に現れ始めてきた。すでにスティールハート・トウショウボーイ・レインボークエストが配信され、そしてこれから続々と新しい種牡馬たちが配信されていく。この馬たちをいち早く使うことができるのが、サテラビューユーザーだけに許された特権だ。ＳＦＣの今後を考えると今からこれを購入するのもなんであるが、『ダビスタ』にとことんイレ込んだプレイヤーならここはひとつ買ってみるのも悪くないかもしれない。それ相応の価値はあるだろう。スティールハートやトウショウボーイは配信期間が終わるとともにパスワードが発表され、２週間遅れながらサテラビューのないプレイヤーもこの種牡馬たちを使えるようになったが、レインボークエストのようにパスワードの公開されない種牡馬はサテラビューユーザーにしか使えないのだ。もちろんサテラビューを持っている人のところへ行って自分のＲＯＭにデータ受信をさせてもらえば、持っていない人間でも使うことができるが、やはりＨＯＴな情報をいつでも手に入れるために自分の手元に置いておきたいもの。配合にバリエーションを増やし他の人に差をつけるチャンスが「サテラビュー」なのだ。

スティールハート

短距離種牡馬で「実績Ａ」のものは他にいない。この距離適性でスタミナが意外につきやすいのも実績のおかげ。サーゲイロードのクロスもともに生かそう。

パスワード
みぜねねぶ よぞている ばけもまは べせさすい
もぺせおた えねむべご んざざきあ めぎでひ

スティールハート　ハビタット系



黒鹿
Fee　250万円

- 父 ハビタット
  - 父 サーゲイロード
    - 父 ターントゥ
    - 母父 オキュパイ
  - 母父 アバーナント
    - 父 オーエンテューダー
  - 母母父 ダンテ

距離	1000~1400m			ダート	○
成長	早熟	気性	B	底力	B
健康	B	実績	A	安定	B

トウショウボーイ　プリンスリーギフト系



鹿毛　内国産
Fee　1000万円

- 父 テスコボーイ
  - 父 プリンスリーギフト
    - 父 ナスルーラ
    - 母父 ハイペリオン
  - 母父 ユアホウスト
    - 父 アリバイ
  - 母母父 イーストン

距離	1200~2000m			ダート	○
成長	普通	気性	A	底力	A
健康	B	実績	A	安定	B

トウショウボーイ

短距離型ながら底力Ａ・気性Ａはかなり使える。プリンスリーギフトが近い代にあり、インブリードで有利になってくる。爆発狙いのできる１頭だ。

パスワード
おかぞぐは やぬのぎぎ ようたほほ いいあぱび
うべいうち すごえこぺ ちかざちき すひぐひ

今月の情報 MONTHLY INFORMATION 戦いの場は宇宙にも広がった

アスキーの公式ブリーダーズカップとは別に、任天堂主催のブリーダーズカップの開催が決定したぞ。だれでも参加できるレースが２つと、サテラビューで配信される産駒によるレースが２つの、合わせて４レースが行われる。産駒限定レース用の２頭の馬、シャルードとイクノディクタスの配信は６／１から始められているぞ。また、レースの準決勝、決勝はサテラビューで実況、観戦でき、またそのセミファイナリスト以上の馬はサテラビューで配信されるため、何度でも自分の馬と対戦させられるのだ。

▼こんなレースが準備されてます

Ⓐサテラスプリントステークス（中山1200m）
出走条件が全くない中山でのスプリント戦

Ⓑサテラダービー（東京2400m）
ダービーという名前ながら馬齢・性別の制限はなし

…………以下データはサテラデータが必要です…………

Ⓒシャルード記念　種牡馬産駒限定（京都3000m）
サテラデータで配信される「シャルード」を父にもつ産駒限定戦

Ⓓイクノディクタス記念　繁殖牝馬限定（阪神1600m）
サテラデータで配信される「イクノディクタス」を母にもつ産駒限定戦

ルール

❶ 応募は１人何頭でもＯＫ。ただし、ハガキ１枚につき、１レース、１頭です。
❷ 当然不正がある（と思われる）馬や応募要項に不備があった場合は参加できません。

応募のしかた

1．レース条件を確認して参加レースを決定。
2．ハガキに以下の事項を書き込んで応募。
　1）参加するレースのアルファベット（左の表からＡ～Ｄを選択）
　2）馬のパスワード（きちんと確認すること！）
　3）馬の名前
　4）牡馬・牝馬の別、馬齢
　5）血統（父、母、母父をすべて）
　6）戦績（何戦して何勝か）
　7）馬のプロフィール・意気込みなど（字数制限なし）
3．締め切りは **7月20日必着**
4．応募先は　〒111　東京都台東区浅草橋5-21-5 任天堂（株）　東京支店内「ＢＳサテラビュー杯」係

配信馬情報

6／1～7／30

シャルード
フォルティノ系カロの直仔。３年前の菊花賞馬ビワハヤヒデの父である。

イクノディクタス
３年前まで走っていた牝馬。重賞４勝・ＧⅠ連続２着など、活躍が記憶に新しい。

ワンポイント攻略

シャルードはナスルーラを２つ持っているのがポイント。グレイソヴリンを４×４でかけるようにすれば、自動的にナスルーラは５×５×５でかかる。スピードダブルアップのインブリードをうまく使いたい。スタミナクロスをうまく使えないというフォルティノ系の種牡馬だが、今度はうまく使える可能性もあるかもしれない。

イクノディクタスは自身がすでにニックス配合となっている。ノーザンテースト直系でないノーザンダンサー系の種牡馬と相性が良さそうだ。インブリード・ニックスをあわせて使っていきたいところだ。

※任天堂主催のブリーダーズカップは本誌編集部とは関係ありません。問い合わせは03-5350-8686（東京）、06-300-5555（大阪）まで



今月の配合研究 MONTHLY INVESTIGATION

繁殖牝馬を作るのにこういう配合も!

サンプル例

ノーザンテースト × カッティングチーズ

配合のねらい

初代の人気「面白配合」と言えば、プラチナロゼカラーorエピュキュリアン×ノーザンテースト。今回はちょっと劣るがカッティングチーズとの配合を試してみた。いい牝馬を作って次の代でサンデーサイレンスやトニービンをつけよう。

▼この配合での価格レベル表(牝馬)

Lvl	超早熟	早熟	普通	遅普通	晩成	超晩成
1	3100	2800	2400	2200	2000	1600
2	3200	2900	2500	2300	2000	1600
3	3400	3100	2600	2400	2100	1600
4	3600	3200	2800	2400	2200	1700
5	3700	3400	2900	2600	2300	1700
6	3900	3500	3000	2700	2300	1800
7	4000	3600	3100	2800	2400	1800
8	4200	3800	3200	2800	2400	1900
9	4400	4000	3300	2900	2500	1900
10	4500	4000	3400	3000	2600	2000
11	4700	4200	3600	3100	2700	2000
12	4800	4400	3600	3200	2800	2000
13	5000	4500	3800	3300	2800	2000
14	5200	4600	3900	3400	2800	2100

表の見方

上の表はこの配合における産駒の売却価格を成長型別に分けて集計したものである。他の成長型の価格と横に比べられるよう、概念的なレベルをとりあえずつけてみた。レベル数値の高いほどスピードがあることを表している。レベル5がだいたいＧＩ級、レベル8で凱旋門賞を勝てる強さ、ＢＣで争うのに最低ほしいのがレベル11、いわゆる「爆発」のスピードがレベル13くらいである。

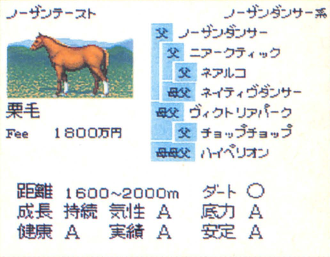
またバックの色が違う部分は、この配合で産駒が確認された価格を表している。あくまでも少ないサンプルの中で出現したものだけなので、ここで表した価格より高い価格の産駒が生まれるかもしれないということをご了承願いたい。

カッティングチーズはプラチナロゼカラーやエピュキュリアンとスピードはほぼ同レベルだ。目立って劣るのはスタミナだけで、スピード面に関してはニアークティック・ネアルコのインブリードが発生することを考えると、もしかしたら上かもしれない、と思っていたのだが…。

実際にやってみると、意外にスピードがつかない！　プラチナロゼカラーとの配合に比べ、微妙にスピードが劣るような気がする。５×５とはいえ向こうはクロスが４本、こちらは２本。このあたりの差が出たのか。余談だが５×５のクロスは特別に効果が薄いことはないと思われる。

そんな中で１頭、爆発馬に巡り会うことができた。表を見てのとおり、「早熟」型の4500万がそれだ。前々回のノーザンテースト×プラチナロゼカラーの5500万牝馬とレベルはほぼ同等。スタミナや根性が伴っていなかったので繁殖として使う段ではどうするか迷うが、とりあえず爆発は確認できた。

スタミナはほぼ瀕死(ひんし)状態。コメントされるのが10頭に１頭もいないような状況だ。落ち着きはまあ出る方、根性は「面白」の並レベルはある。ネックはやはりスタミナだ。スピードの爆発にスタミナ・落ち着きという牝馬を探すのは至難の業なので、プラチナロゼカラーやエピュキュリアンの代わりは無理？　次の代にネアルコが１つ多く残るというあたりがカギだ。



⬆ご存じノーザンテースト。母父としてはサンデーサイレンスなどと違い圧倒的な人気を誇る。



⬆スピードは一級品。スタミナを補うインブリードはレリックのみ。この牝馬、どう生かしていくか？

ワンポイントチェック

人気のノーザンテースト 母母には何を使えばいいの?

代表的なのはやはりプラチナロゼカラーかエピュキュリアン。いい繁殖牝馬を作るならやはりスピード・スタミナとも一流の高額牝馬から、ということで人気が高い。ただし、パリティビットがもっと「面白」い。前２頭のさらに上を行く高額牝馬で、同じように「面白配合」に使っていける。ノーザンテーストとの配合で繁殖牝馬を作り、次の代でトニービンをつけるのが最高額「面白配合」だ。今度はこちらを試してみてはいかがかな？



⬆『Ⅱ』から今まで最高峰の牝馬として君臨し続けるパリティビット。強力なインブリードと「面白」の組み合わせが妙味だ。かなり使えるかも。

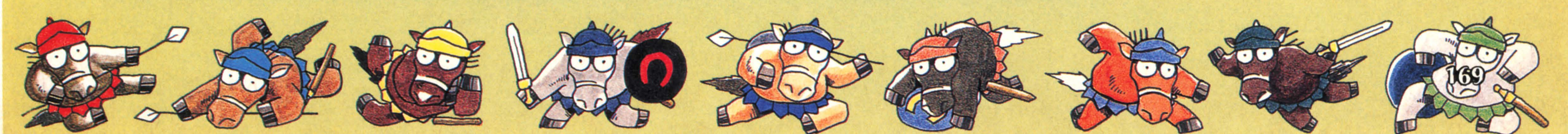
代表産駒

マクバーネル　　武 豊 牝5　18戦18勝

超早熟の4400万。表でいうとレベル９にあたる。スピード・スタミナ・勝負根性・気性のフルコメント。スピードがつきにくくスタミナがほとんどつかないこの配合では貴重な１頭。父ノーザンテーストの持続型の成長を生かして、生涯にＧＩを19勝して殿堂入りした。繁殖入り後も好調で、早熟4500万の爆発馬よりはコンスタントに強い仔を出している。

パスワード

あつべるわ いかかわか ぬやはざり
のさてこに ものこすり さりはけな ひぼい



●みんなが知りたい注目情報を素早くキャッチ!!

CHART帝国

チャート

いま売れている 発売中ゲームソフトTOP50

（集計期間：4月29日～5月26日）

今月のTOP1

先月の5位から『鉄拳2』などを押さえて堂々の1位。さすが、パーティゲームの定番ソフト。安定した人気を保ってますな。

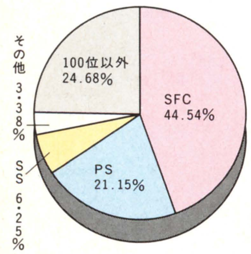


順位	機種	タイトル／メーカー・発売日・ジャンル・価格	シェア	前回・登場
1	SFC	スーパーボンバーマン4 ●ハドソン●1996年4月26日●ＡＣＴ●¥7,777	7.93%	前回5位 登場2回
2	SFC	スーパーマリオRPG ●任天堂●1996年3月9日●ＲＰＧ●¥7,500	6.31%	前回3位 登場3回
3	SFC	ファイアーエムブレム 聖戦の系譜 ●任天堂●1996年5月14日●S・RPG●¥7,500	4.63%	前回－位 初登場
4	PS	鉄拳2 ●ナムコ●1996年3月29日●ＡＣＴ●¥5,800	3.90%	前回1位 登場3回
5	SFC	星のカービィ スーパーデラックス ●任天堂●1996年3月21日●ＡＣＴ●¥7,500	3.46%	前回2位 登場3回
6	PS	バイオ ハザード ●カプコン●1996年3月22日●ＡＶＧ●¥5,800	3.33%	前回4位 登場3回
7	SFC	ドラゴンボールZ Hyper Dimension ●バンダイ●1996年3月29日●ＡＣＴ●¥7,800	1.62%	前回7位 登場3回
8	PS	ドリフトキング土屋圭市&坂東正明 首都高バトル ●元気●1996年5月3日●ＲＣＧ●¥5,800	1.59%	前回－位 初登場
9	SFC	スーパードンキーコング2 ディクシー&ディディー ●任天堂●1995年11月21日●ＡＣＴ●¥9,800	1.40%	前回17位 登場3回
10	PS	ジャンピングフラッシュ！2 アロハ男爵大弱りの巻 ●ソニー・コンピュータエンタテインメント●1996年4月26日●ＡＣＴ●¥5,800	1.33%	前回16位 登場2回
11	SFC	スーパーファミスタ5 ●ナムコ●1996年2月29日●ＳＰＧ●¥6,980	1.27%	前回9位 登場3回
12	SFC	Jリーグエキサイトステージ'96 ●エポック社●1996年4月26日●ＳＰＧ●¥7,980	1.20%	前回21位 登場2回
13	SFC	魔法陣グルグル2 ●エニックス●1996年4月12日●ＲＰＧ●¥8,000	1.14%	前回14位 登場2回
14	PS	太陽のしっぽ ●アートディンク●1996年4月26日●ＳＬＧ●¥5,800	1.11%	前回39位 登場2回
15	SFC	実況パワフルプロ野球3 ●コナミ●1996年2月29日●ＳＰＧ●¥7,500	0.98%	前回10位 登場3回
15	SFC	スーパーマリオ ヨッシーアイランド ●任天堂●1995年8月5日●ＡＣＴ●¥9,800	0.98%	前回28位 登場3回
17	SFC	す～ぱ～ぷよぷよ通 リミックス ●コンパイル●1996年3月8日●ＰＺＧ●¥6,800	0.89%	前回26位 登場3回
18	PS	ときめきメモリアル プライベートコレクション ●コナミ●1996年4月26日●ＥＴＣ●¥3,800	0.86%	前回8位 登場2回
18	SFC	ドラゴンクエストⅥ 幻の大地 ●エニックス●1995年12月9日●ＲＰＧ●¥11,400	0.86%	前回46位 登場3回
18	SFC	忍たま乱太郎2 ●カルチャーブレーン●1996年3月29日●ＡＣＴ●¥7,800	0.86%	前回20位 登場2回
21	SFC	トレジャーハンターG ●スクウェア●1996年5月24日●ＲＰＧ●¥7,900	0.82%	前回－位 初登場
22	PS	キャプテン翼J GET IN THE TOMORROW ●バンダイ●1996年5月3日●ＳＰＧ●¥5,800	0.76%	前回－位 初登場
23	SFC	新機動戦記ガンダムW ENDLESS DUEL ●バンダイ●1996年3月29日●ＡＣＴ●¥7,500	0.70%	前回22位 登場3回
24	PS	シヴィライゼーション～新・世界七大文明～ ●アスミック●1996年4月26日●ＳＬＧ●¥5,800	0.67%	前回－位 初登場
24	SFC	ダービースタリオン96 ●アスキー●1996年3月15日●ＳＬＧ●¥12,800	0.67%	前回6位 登場3回
24	SS	野々村病院の人々 ●エルフ●1996年4月26日●ＡＶＧ●¥6,800	0.67%	前回42位 登場2回
27	PS	プレイスタジアム ●バンプレスト●1996年4月12日●ＳＰＧ●¥5,800	0.63%	前回34位 登場2回
28	SS	ドラゴンフォース ●セガ●1996年3月29日●S・RPG●¥5,800	0.60%	前回18位 登場3回
29	SFC	トイ・ストーリー ●カプコン●1996年4月26日●ＡＣＴ●¥7,500	0.57%	前回－位 初登場
29	SS	ビクトリーゴール'96 ●セガ●1996年3月29日●ＳＰＧ●¥5,800	0.57%	前回12位 登場3回
31	PS	ギャラクシアン3 ●ナムコ●1996年4月26日●ＳＴＧ●¥5,800	0.54%	前回31位 登場2回
31	PS	チョロQ ●タカラ●1996年3月22日●ＲＣＧ●¥5,800	0.54%	前回31位 登場3回
31	PS	ときめきメモリアル～forever with you～ ●コナミ●1995年10月13日●ＳＬＧ●¥6,800	0.54%	前回－位 初登場
34	SFC	それいけ♥エビス丸 からくり迷路～消えたゴエモンの謎!!～ ●コナミ●1996年3月29日●ＰＺＧ●¥5,800	0.51%	前回23位 登場2回
34	PS	ロックマンX3 ●カプコン●1996年4月26日●ＡＣＴ●¥5,800	0.51%	前回－位 初登場
36	SS	シャイニング・ウィズダム ●セガ●1995年8月11日●ＲＰＧ●¥5,800	0.48%	前回－位 初登場
36	SFC	魔装機神 スーパーロボット大戦外伝 ●バンプレスト●1996年3月22日●S・RPG●¥7,800	0.48%	前回－位 登場2回
38	SS	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 ●エス・エヌ・ケイ●1996年3月28日●ＡＣＴ●¥7,800	0.44%	前回14位 登場3回
38	SFC	スーパーマリオカート ●任天堂●1992年8月27日●ＲＣＧ●¥8,900(込)	0.44%	前回－位 登場2回
38	SS	セガラリー・チャンピオンシップ ●セガ●1995年12月29日●ＲＣＧ●¥5,800	0.44%	前回39位 登場3回
38	SS	THOR～精霊王紀伝～ ●セガ●1996年4月26日●A・RPG●¥5,800	0.44%	前回－位 初登場
38	SFC	ルドラの秘宝 ●スクウェア●1996年4月5日●ＲＰＧ●¥8,000	0.44%	前回12位 登場2回
38	SFC	ロマンシング サ・ガ3 ●スクウェア●1995年11月11日●ＲＰＧ●¥11,400	0.44%	前回34位 登場3回
44	PS	ESPN Street Games ●ＳＣＥＩ●1996年5月24日●ＡＣＴ●¥5,800	0.41%	前回－位 初登場
44	PS	ヴァンパイア ～ザ ナイト ウォリアーズ～ ●カプコン●1996年3月29日●ＡＣＴ●¥5,800	0.41%	前回23位 登場3回
46	SFC	音楽ツクール"かなでーる" ●アスキー●1996年4月12日●ＥＴＣ●¥7,800	0.38%	前回31位 登場2回
46	PS	機動戦士ガンダム Ver.2.0 ●バンダイ●1996年3月29日●ＳＴＧ●¥6,800	0.38%	前回11位 登場3回
46	PS	DOOM ●ソフトバンク●1996年4月19日●ＳＴＧ●¥5,800	0.38%	前回－位 初登場
46	SS	バーチャファイター2 ●セガ●1995年12月1日●ＡＣＴ●¥6,800	0.38%	前回19位 登場3回
46	SS	ロックマンX3 ●カプコン●1996年4月26日●ＡＣＴ● ¥5,800	0.38%	前回－位 初登場

上位100位の機種別内訳

上位3タイトルの健闘で、先月よりは若干勢いを取り戻したＳＦＣ。次号はいよいよN64ソフトがランキング入り。スタートダッシュの勢いに注目しよう。

●シェア占有率



●本数占有率

SFC 44本

PS 30本

SS 16本

その他 10本

（売り上げデータ提供：TOYNES）

(社)日本玩具協会の協力により、全国60店舗のデータをもとに作成しています。全ＴＶゲームの売り上げを100%として、各ソフトの販売本数のシェアを算出しています。

※発売前、発売後のソフトに関しては電撃NINTENDO64の読者アンケートをもとに算出しています。

すぐにプレイしたい 発売前N64ソフトTOP5

集計期間 5月1日～5月31日

今月のTOP1

発売までもう秒読み状態。予約はちゃんとしたかな？　予約してない人はお店にダッシュ！



順位	機種	タイトル	%
1	N64	スーパーマリオ64 ●任天堂●1996年6月23日●ＡＣＴ●¥9,800	33.81% 前回－位 初登場
2	N64	スーパーマリオカートR（仮称） ●任天堂●発売日未定●ＲＣＧ●価格未定	15.48% 前回－位 初登場
3	N64	ゼルダの伝説64（仮称） ●任天堂●発売日未定●ＲＰＧ●価格未定	15.47% 前回－位 初登場
4	N64	パイロットウイングス64 ●任天堂●1996年6月23日●ＳＬＧ●¥9,800	9.82% 前回－位 初登場
5	N64	最強羽生将棋 ●セタ●1996年6月23日●ＥＴＣ●¥9,800	6.28% 前回－位 初登場

これから遊びたい 発売前SFCソフトTOP5

集計期間 5月1日～5月31日

今月のTOP1

もう、しゃべりまくりのこのソフト。古舘伊知郎も真っ青なくらいしゃべります（ちと大げさ）。



順位	機種	タイトル	%
1	SFC	スター　オーシャン ●エニックス●1996年7月19日●ＲＰＧ●¥8,500	22.98% 前回3位 登場2回
2	SFC	ドラゴンクエストⅢ　そして伝説へ… ●エニックス●発売日未定●ＲＰＧ●価格未定	20.50% 前回4位 登場2回
3	SFC	ストリートファイターZERO2 ●カプコン●1996年夏予定●ＡＣＴ●価格未定	9.94% 前回5位 登場2回
4	SFC	シムシティJr. ●イマジニア●1996年7月26日●ＳＬＧ●¥9,800	6.21% 前回7位 登場2回
5	SFC	大貝獣物語Ⅱ ●ハドソン●1996年8月2日●ＲＰＧ●¥8,200	4.97% 前回9位 登場3回

ココロに残る 発売後SFCソフトTOP5

集計期間 5月1日～5月31日

今月のTOP1

もうすぐN64も発売ですがN64版の『DQ』は、いつになるんでしょうか。今から楽しみです。



順位	機種	タイトル	%
1	SFC	ドラゴンクエストⅥ　幻の大地 ●エニックス●1995年12月9日●ＲＰＧ●¥9,600	13.32% 前回1位 登場3回
2	SFC	ファイナルファンタジーⅥ ●スクウェア●1994年4月2日●ＲＰＧ●¥11,400	6.58% 前回2位 登場3回
3	SFC	スーパーマリオRPG ●任天堂●1996年3月9日●ＲＰＧ●¥7,500	4.55% 前回9位 登場3回
4	SFC	クロノ・トリガー ●スクウェア●1995年3月1日●ＲＰＧ●¥11,400	3.37% 前回8位 登場2回
5	SFC	タクティクス　オウガ ●クエスト●1995年10月6日●S・RPG●¥11,400	3.10% 前回7位 登場3回

新作N64・SFCソフト ゲーム誌掲載ページ数 CHART

5月1日～5月31日

順位	ゲーム名	電撃	フ通	マガ	勝	スー	ロ	V	オン	掲載ページ
1	ファイアーエムブレム聖戦の系譜	21	17	19	9	32	6	0	1	105
2	トレジャーハンターG	8	0	15	36	8	5	0	1	73
3	スーパーマリオ64	12	3	8	4	8	6	0	4	45
4	スターオーシャン	6	0	14	3	6	2	4	0	35
5	ダービースタリオン96	8	4	0	0	0	11	5	4	32
6	ダークハーフ	1	0	10	2	6	4	1	0	24
7	パイロットウイングス64	8	0	4	0	4	4	0	2	22
8	サウンドノベルツクール	4	0	6	0	1	0	1	2	14
9	最強羽生将棋	4	0	0	0	4	2	0	3	13
10	ウィザードリィ・外伝Ⅳ	4	0	1	1	4	1	0	1	12

電撃＝電撃NINTENDO64／フ通＝週刊ファミ通／マガ＝ファミリーコンピュータマガジン／勝＝マル勝ゲーム少年／スー＝スーパー64／ロ＝ロクヨン／V＝Vジャンプ／オン＝ゲームオン

掲載ページ数は、５月発売の各雑誌を編集部が調査し算出したものです。１Ｐ以下の場合、小数点計算したものを四捨五入しました。

秋葉原お店巡り

ソフマップ
東京営業部
アミューズメント
営業課
小林博幸さん

人気の新作ソフトをいち早く店頭でプレイすることができます。また、新作ソフトは機種やジャンルを問わず、発売２か月前からの予約を受け付けていますので問い合わせてください。うちのお店の５月のソフト売り上げのＴＯＰ５は、以下の順位です。

❶ファイアーエムブレム　聖戦の系譜	SFC	任天堂
❷スーパーリアル麻雀PⅥ	SS	セタ
❹鉄拳2	PS	ナムコ
❹野々村病院の人々	SS	エルフ
❺バイオ　ハザード	PS	カプコン

〒101　千代田区外神田1-11-9　第２中栄ビル　☎03-3253-9590

流行モノ なんでも チャート

5月1日～5月31日

ゲーム攻略本売り上げTOP5

❶バイオ ハザード	集英社
❷スーパーロボット大戦大事典	メディアワークス
❸Jリーグプロサッカークラブをつくろう！　完全ガイド	アスペクト
❹タクティクス オウガ 公式ガイドブック完結編	アスペクト
❺バーチャロン	新声社

コミックス単行本売り上げTOP5

❶BASTARD!! 17巻	集英社
❷3×3 EYES	講談社
❸新世紀エヴァンゲリオン フィルムブック6	角川書店
❹クルセイド～風のヴァレリー～2巻	集英社
❺セラフィック・フェザー 3巻	講談社

CD（アルバム）売り上げTOP5

❶globe	globe
❷LOVE UNLIMITED ∞	ドリームズ・カム・トゥルー
❸LOVE BRACE	華原朋美
❹メイヤ	メイヤ
❺Dancemanial	ダンス・オムニバス

TVアニメ視聴率TOP5

❶サザエさん	フジテレビ
❷ちびまる子ちゃん	フジテレビ
❸ゲゲゲの鬼太郎	フジテレビ
❹クレヨンしんちゃん	テレビ朝日
❺ドラゴンボールGT	フジテレビ

TVバラエティ視聴率TOP5

❶マジカル頭脳パワー	日本テレビ
❷嗚呼！　バラ色の珍生!!	日本テレビ
❸関口宏の東京フレンドパークⅡ	TBS
❹SMAP×SMAP	フジテレビ
❺クイズ日本人の質問	NHK総合

カラオケリクエストTOP5

❶あなたに逢いたくて～Missing You～	松田聖子
❷いいわけ	シャ乱Q
❸チェリー	スピッツ
❹LA・LA・LA LOVE SONG	久保田利伸 with NAOMI CAMPBELL
❺I'm proud	華原朋美

※ゲーム攻略本・コミックス単行本売り上げ＝書泉ブックマート、CD売り上げ＝新星堂、TVアニメ・TVバラエティ視聴率＝ビデオリサーチ、カラオケリクエスト＝タイトーX2000調べ
TV視聴率は、ビデオリサーチの週間データをもとに編集部が集計し直したものです。

HOT GAME PREVIEW

ホットゲームプレビュー

今月発売されるソフトを厳正チェック!

空想科学世界ガリバーボーイ

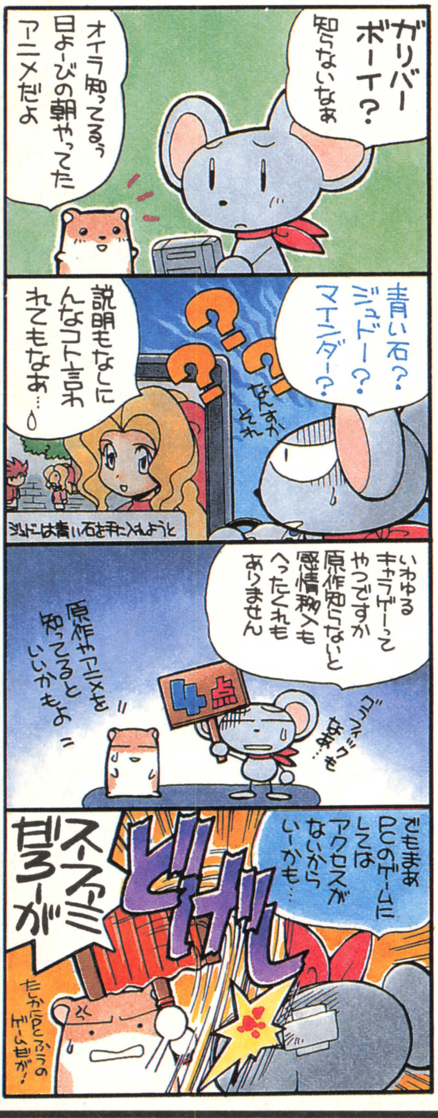
6月28日



SFC ●バンダイ
●ACT●¥9,800

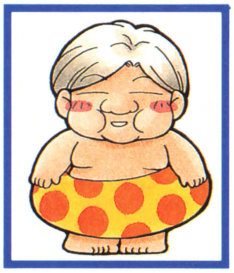
同名人気アニメのACT。能力の異なった3人をうまく使い分けて、さまざまな謎を解いていく。

宮須弥の3分間プレビュー 独断と偏見



イラスト/宮須弥

大竹雅法



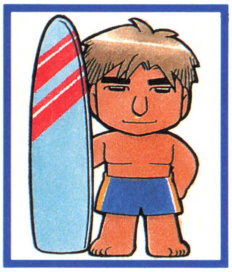
ゲーム一筋15年

本人は客観的な評価を心がけているつもり。だけど、ときどき主観的になってしまうのは仕方のないこと。ゲームを知らない人も楽しめるゲームが理想だな。

序盤は3人のそれぞれの能力を使い分ける場面も多く、ボス敵の倒し方などを探し出す楽しさがある。だけど、後半は魔法が使えなくなったり、パーティを抜けるキャラもいる。そのため、3人を使い分ける場面が少なくなるのが残念。20時間程度でクリアできるのも物足りない感じだ。2回め以降のプレイを楽しめる工夫があれば…。

6

中里一雅



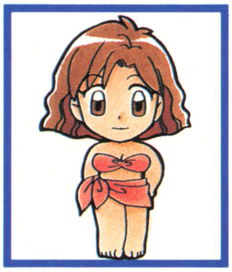
基本はゴーイングマイウェイ

俺はヘソまがりで、いばりんぼで、気が短いんでねぇ。テンポよく遊べるかをけっこう重視するよ。黙ってても人気になるゲームにはあえてキビしく!

A・RPGともACTとも言いづらい内容だなぁ。謎解きというにはあまりに薄っぺらいシナリオだし、バトルというにはあまりにヌルい。たった半日で終わるくせに半分はタルイ経験値稼ぎじゃ、やってられっけー! ってなもんよ。仲間を切り替えて戦う戦闘方式は遊びやすいけど、土台が中途半端じゃ、それも生きてこないわな。

5

佐々木麻里菜



シンプルイズベスト

好きになるゲームの条件は、わかりやすいシステムと美しいグラフィックの2点。ジャンルでいえばRPG好きだけど、ACTにもハマりやすいタチね。

シナリオ展開が唐突すぎて、ついていけなーい。5分ぐらいのオープニングを見ても、共感が得られないから、ゲームの世界観に染まれません。おまけに戦闘がムズいっ! 状況によってキャラを入れかえる方法はいいと思うけど、ボス戦が最初からキツイの。反射神経ないとクリアできないなんて悲しい〜。絵も粗さが目立つわね。

5

後藤靖彦



電撃 N64 編集長

ゲーム雑誌に関わって10年以上になる。飽きっぽい性格なのにこれだけ続いているというのは、やっぱけっこうゲームが好きなのかな、と再認識するしだい。

アクションゲームと分類しているが、経験値の概念など、RPG要素もある。そういえば、スクロールの感じや戦闘の雰囲気がどこか『ゼルダ』に似ているかな。その他会話ウインドウも似たのがあるし……。それでも、N64ゲームを見慣れてくると、こういうゲームは逆に新鮮な感じすら覚えてしまう。グラフィックは色鮮やか。

6

7月19日発売の『スター オーシャン』のプレビューは、都合により9月号に掲載します。

西陣パチンコ物語2



6月28日

SFC ●ケイエスエス
●ETC●￥10,800

リクエストの多かった現在稼働中の人気機種4台を搭載。アドベンチャーモードも入っている。

台選択画面から、Xボタンを押すだけでクギを見ることができるのは便利。その他の機能もひととおりそろっている、ソツのない作りの1本。ただ、文字だけの攻略法解説は寂しいし、ストーリーモードなどももう少し遊びが欲しいところ。お気に入りの機種があるなら買ってもいいと思うけど、ゲームとしては物足りない内容だな。 **7**

最近のパチゲーと比較して、台の攻略に役立つ情報やシステムが少ないよーな。じゃあストーリーモードはといえば、ヤマなしオチなしイミなしってな内容で、攻略モードとほとんど変わらんし。これじゃ、西陣というネームバリューしか、セールスポイントがないんでねぇスか？　搭載された台が死ぬほど好きって人のみどーぞ。 **5**

実機が4台入っていて、ファンならずともビギナーの私も勉強になるかな？…なんて思ったんだけど、グラフィックがガタガタで泣けるわ。ストーリーモードも、グラフィックがキレイじゃなくてイヤ〜。確率を変動させても違いがハッキリ出ないし、どの台もクギの打ち方がほぼ同じ。実機を採用するなら忠実に再現してほしいな。 **5**

実は前作の『1』はやってないので、あまり大きいことは言えないのだが、以前のケイエスエスのパチンコものより格段に良くなっていると思う。特に感じるのは玉の跳ねぐあい。ちゃんと地球の重力が感じられていい。しかも人気の西陣の台が4機種収まっているから、なかなかではないか。ただ、値段がちょっと張るところがね。 **5**

海のぬし釣り



7月19日

SFC ●パック・イン・ビデオ
●RPG●￥7,800

コミカルな釣りRPG『ぬし釣り』シリーズの最新作。釣りゲーム初の夜釣りなど、新システムも満載。

前作でもそうだったけど、釣りをしているときの潮の音などの効果音がとってもグッド！　ついつい気持ちよくなっちゃって、気がつくと寝てたなんてことも。純粋にゲームとしても、できる釣りの種類が増えるなどパワーアップしているし、体力切れにもなりにくくなっている。前作が好きだった人なら、買ってソンはないだろう。 **7**

魚や釣具、釣り方の種類が超豊富。そのくせマニア専用でなく、他人の仕掛けや新聞を参考に釣れば大丈夫だし、釣り画面も簡単なのに駆け引きが熱くてイイね。魚収集の楽しみもあり、最終目的そっちのけで遊んじゃったぜ。ショボい通常画面は相変わらずだけど、出来はシリーズでNo.1。店はボロでも料理はウマいってのと同じだな。 **8**

釣りゲームがこんなに楽しいとは、思ってもみませんでした。何たって、初心者でもけっこう釣れるのが一番の長所。釣り用具のことを絵で紹介してくれるのも、わかりやすくてウレシイ。釣った魚を、改めて図鑑で見直す楽しさもいいね。前作よりRPG度が低いけど、私は満足♥　水中のグラフィックも美しく、バッチリです。 **9**

釣りゲームの先駆者として存在するこのシリーズは、仕方のないことだけど、マニアック度がどんどん高くなり、磯釣りなどを体験したことがない私は、エサやシカケなどでとまどってしまう。前作のフナやタナゴあたりを相手にしていたほうがのびのび楽しめたな、というのが実感。ただしこれは私見で、グレードアップは間違いない。 **7**

HOT GAME Pick up!

スーファミターボをプレイ！

大竹　雅法

"N64もいいけれど、SFCだってまだまだガンバレるぞ！"と登場したニューハードが、このスーファミターボ。本体に2本のカセットを差し込むスロットを持つこのハードで、ゲームはどう変わるのか？

本体同時発売の4タイトルから、ここでは『SDウルトラバトル』に注目。『ウルトラマン伝説』と『セブン伝説』の2本が発売され、2本同時に本体に接続して立ち上げると、ウルトラマンのキャラとウルトラセブンのキャラを戦わせることができる。また、2P対戦で勝ったほうは相手の必殺技をマスター。その後は1Pモードでもその技を使えるようになるなど、スーファミターボならではの新しい試みもなされている。ただ、残念なことに片方だけでは使えるキャラが3体だけで、ゲーム内容も単純すぎるなどオススメソフトとは言いにくい……。しかし、ハード自体には魅力を感じる。2本のソフト間でデータを交換できるという特性を生かせば、『ポケットモンスター』(GB)のような新しい楽しさをもったソフトも生まれるハズだ。その可能性に期待したい！



⬆2本で遊べば、こんな対戦も可能。エースやタロウバージョンも出して！



⬆同時発売の1本『ぽいぽい忍者ワールド』。￥3,980で4人対戦可能はお得。

INSIDER'S EYES
関係者情報

●編集部の1本

今月の1本は『スターオーシャン』。なんといっても「これがSFC？」と言いたくなるような美しいグラフィック、SFCの限界を超えた（たぶん）戦闘での多重音声。それにSFとファンタジーの要素がミックスしたストーリーもなかなかグーだし。これからはN64といっても、これを見るとSFCもまだまだいけるという感じなんですが…。確かに某RPGに似てるのは認めますが(開発チームが同じらしい…)。ま、ゲームは楽しきゃイイってことでよいではないですか。

●問屋の目

7月19日に発売される『スターオーシャン』は、久々のヒット商品になりそうです。とても出来がよく、各店各問屋、注目してますから、かなり売れるんじゃないでしょうか。ただし、この時期最大の注目は、やはりN64ですね。発売日に30万台、30日までに合計50万台が出荷される予定ですが、店によっては予約でいっぱいの場合もあるので、確実に入手したい人はぜひ予約すべきでしょう。予約オーバー分も、店によっては27日に補充されるという話ですからね。

DNN Headline NEWS

(Dengeki NINTENDO64 Network)

●Event

人気ゲームが大集合!「東京ゲームショウ'96」開催!

この夏、ゲームファン大注目のスーパーイベントが開催される！ 8月22日〜24日の間、有明にある東京ビッグサイトで行われる「TOKYO GAME SHOW'96」は、コナミ、スクウェア、ナムコなど、ソフトウェアメーカー66社を中心に設立された団体、CESA（コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会）が、その設立記念として行うイベント。会場では、あらゆるハードのあらゆるソフトを見て触ることができるのだ。また会場では、コスプレコンテストなどのさまざまなイベントも行われるので、子どもから大人まで遊べる楽しいショーになりそうだ。このイベントに関するお問い合わせは、03−3246−6053、「TOKYO GAME SHOWイベント事務局」まで。



⬆おなじみのゲームキャラが集合した大会ポスター。この夏の超目玉ビッグイベントだ。



➡なかなかイカス大会ロゴだよね。なお、入場料金は、大人￥1,000、小学生￥500。

●Event

夏です。「ぱよえーんツアー」です!

全国津々浦々をめぐり歩き、ゲームファンとの親交を深める旅芸人ツアー「ぱよえーんツアー」の'96年度スケジュールが決定した！今年は、7月24日の愛媛県から始まって、8月24日の東京で終了。ジャスト1か月のスケジュールとなった。ツアーでは、おなじみの「ぷよぷよ大会」と「コスプレ大会」が行われるのはもちろん、ぷよまん本舗出張店が出たり、新作ソフトの発表会も開かれるぞ。ぷよぷよ大会は、7月24日〜8月20日までが地方大会。ここで勝ち抜いた人は、8月24日東京ビッグサイトで開催される予定の、東京ゲームショウでの全国大会に出場できるのだ。



⬆去年のコスプレ大会の模様。熱気ムンムン！

ぱよえーんツアー'96スケジュール

日程	場所
7月24日	愛媛FAZ産業交流会館
27日	熊本イベントホール・モック
30日	博多スターレーン
同日	金沢流通会館
8月1日	新潟県央メッセピア
2日	鹿児島県総合体育センター体育館
4日	仙台アズテックミュージアム
同日	大阪WTC（まんが博覧会内）
6日	静岡アクトシティー浜松
8日	旭川地場産業振興センター
13日	札幌テイセンホール
15日	広島サンプラザ
17日	青森産業会館
18日	名古屋吹上ホール（ゲームザウルス内）
20日	栃木宇都宮産業展示館
24日	東京ビッグサイト（東京ゲームショウ内）

●Campaign

『スーパートランプコレクション2』を買って、N64を手に入れろ!

7月19日に発売される『スーパートランプコレクション2』で、豪華キャンペーンが行われるぞ。A賞：「NINTENDO64」を100名に／B賞：全国共通ゆうえんち券￥5,000分／C賞：新潟産コシヒカリ10キロ／D賞：人気声優テレカ。このなかから好きな賞品を選び、ソフト外箱の折り返し部分2枚をハガキに貼って、郵便番号・住所・氏名・年齢・職業を記入の上、下記のあて先まで送ろう。〒169 東京都新宿区大久保3−14−8 新宿北郵便局留 （株）ボトムアップ ワクワクキャンペーン係。8月末日締め切り。



⬇大富豪やポーカー、ドボンなど、10種類のトランプゲームが遊べるお得なソフトだ。

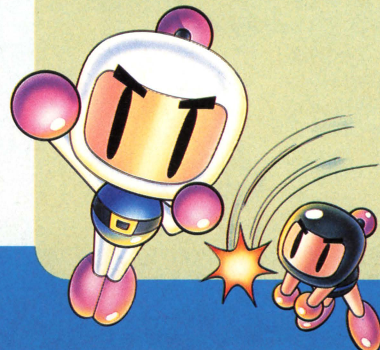


●Event

夏の風物詩! ハドソンスーパーキャラバン開催!

夏といえば思い出す、「ハドソンスーパーキャラバン」。今年は、7月20日〜8月31日までのスケジュールで、全国31会場を縦断する。今回のキャラバンは、さしずめ大ボンバーマン大会といったところ。最新作の『サターンボンバーマン』や『スーパーボンバーマン4』など、いろいろな『ボンバーマン』でゲーム大会が行われるのだ。

また会場では、ハドソンがN64で発売する『金田一少年の事件簿』や『ボンバーマン64』、『スーパーパワーリーグ64』（すべて仮称）の画面公開も行われるぞ！



⬅腕に自信がある人は、キャラバンにレッツゴー！

※NINTENDO64の最新情報をいち早くキャッチできる、任天堂ホームページが、インターネットに開設！
アクセスナンバーは、htpp：//www. nintendo. co. jp

●Amusement
臨海副都心のニューデート スポット「JOYPOLIS」



⬅臨海新交通ゆりかもめ「お台場海浜公園」が、最寄りの駅となる。

臨海副都心は、今もっとも注目されているデートスポットのひとつ。この臨海副都心にある「ＤＥＣＳ Ｔｏｋｙｏ Ｂｅａｃｈ」に、アミューズメントテーマパーク「ＪＯＹ ＰＯＬＩＳ」が、７月12日オープンする。

「ＪＯＹ ＰＯＬＩＳ」は、バーチャルリアリティやＣＧ技術を駆使したアトラクションが並ぶ、未来型のテーマパーク。４つに分かれた空間には、それぞれに〝驚きとスリル〟、〝安らぎ〟などのテーマが設定されている。空間のなかでも注目したいのは、大型アトラクションをそろえた「ファーストインプレッション」と、東京湾を一望しながら食事ができる「カジノ＆カフェ」のふたつ。ワイワイさわいだ後にカフェで静かに食事、なんていう緩急をつけた遊び方ができるのがうれしい。閉館時間は23時30分と遅めなので、夕方から来ても長い時間遊ぶことができるね。

●Event
電撃はN64を応援します! 6.23大キャンペーンを展開

満を持して発売される話題のニューハード、N64。これを記念して、わが電撃では発売記念キャンペーンを都内各所で行うぞ。６月23日、秋葉原や池袋などを64人の電撃マリオ隊がねり歩き、楽しいイベントを催しちゃうのだ。また、当日の15：30からは新宿の住友生命ビルにて大イベントを開催。豪華賞品が当たるクイズ大会やアイドルショーなど、ワクワクの催しがてんこ盛りだ。また、同日の13:00から日本テレビ系列で放映される「スーパージョッキー」の熱湯コマーシャルにも、電撃マリオ隊が登場するのでチェックしてね。

●Game School
お母さんも子どもも みんなでパソコンにトライ!

いまや一般家庭にも進出したパソコンを、お母さんや小さい子にも優しく教えてくれる「ヒューマンコンピュータキッズスクール」が開校された。お絵描きソフトを使った授業やデジタルアルバム作りなど、楽しくパソコンを学ぶ科目を多数用意。託児所もあるので、働くお母さんも安心して利用できるのだ。

また、将来ゲーム業界で活躍したいと思っている人にはこちらの学校をオススメ。エニックス主催の「デジタルエンタテインメントアカデミー」はスクウェアやカプコンなどゲームメーカー11社が企業参加するため、現場の声を取り入れた講義が超充実しているぞ。

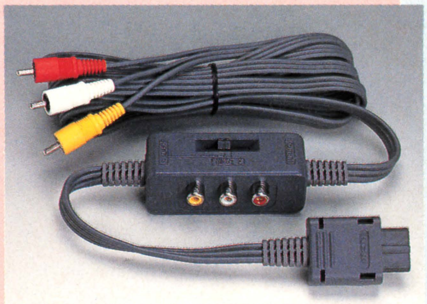


⬆子どもといっしょにパソコンにチャレンジ！

●Goods
NINTENDO64専用の ステレオケーブルが発売!

首を長〜くして待っていた、N64がついに発売となり、楽しさのあまり寝不足になっている読者諸君へ朗報！　連射パッドやさまざまなケーブルなど、ゲーム機の周辺機器を取り扱っているホリ電機から、ＡＶセレクター付きステレオケーブルが、¥1,980で登場するぞ。ケーブルの長さは３メートル、これならテレビにペタッとくっつかずに遊べるね。

また、通常のＡＶケーブルのプラグ部分に、金メッキを施したタイプも同時発売。端子部の電気的抵抗を低減させるため、画質や音質がアップするぞ。お値段は¥1,500。ニューハードにはニューケーブルでキマリだ!!



⬆発売日はN64と同じ、６月23日。ハードを買うついでに、ケーブルも購入したいね。

●Hobby
大人気のパズルゲーム最新作 「3OX(オックス)」ついに発売!

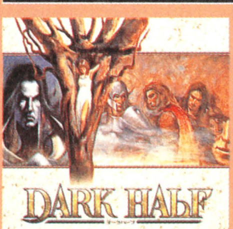
神田うのちゃんのCMで話題のパズル「ライツアウト」に続いて、新作「３OX」が発売！　今作では対戦が可能になって、さらにおもしろさが加わった。ルールは簡単。３×３のマス目のなかで自分の色のライトを縦、横、斜めのどれかに１列並べたほうが勝ち。しかし、押したライトが古い順に消えていくので、手順を覚える記憶力が勝負の鍵なのだ！



⬆どこにでも持ち歩けるハンディサイズで、¥3,000とはオトク。旅行なんかにも持っていきたいね。

DNN CD PICK UP

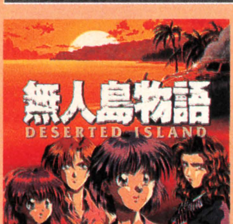
ダークハーフ



⬆ソニー／¥2,000（税込み）。

エニックスから発売された異色ＲＰＧのオリジナルミュージック。『テトリス武闘外伝』や『エルファリア』などを手がけた「T's Music」が、迫力あるサウンドをお届け！　物語をイメージした全27曲を収録している。

無人島物語



⬆ＫＳＳ／¥3,000（税込み）。

パソコン版に続いてＳＦＣ版でも大ヒットを記録したサバイバルＳＬＧが、今度はＣＤドラマに登場だ！

林原めぐみや宮村優子ら人気声優を多数迎え、危機迫る無人島からの脱出劇が今始まる！

DNN for Your Game Life

突撃!おがchan-nel

科学的検証シリーズ

いちばん気持ちよくなるのはどれだ!?

〈脳波でチェック! 快楽のヒミツ〉

今月の調査依頼

千葉県・ペンギン美穂ちゃん

　私はごく普通の女子高生読者です。それはいいんですが、この前ジェットコースターに乗ったらすごく「感じちゃった」んです。怖いはずなのに気持ちいいって、どういうことなんでしょうか? こんな依頼でよければ、ぜひ調べてください!



ワシらが気持ちいいと感じるとき、それはワシらの脳が気持ちいいと感じている瞬間である。では、そのとき、ワシらの脳の中では何が起こっているのか?　てなわけで、今回は最新の科学技術を使って脳の内部を検証する、ぜんぜん俺たちのキャラクターに合ってない企画で〜す。しかも、ジェットコースターに何回も乗せられて、すご〜く気持ち悪いで〜す!



PART 1 恐怖の絶叫マシン「ウルトラツイスター」に乗ってみる!

恐怖と快感のはざまで アルファ波が大量発生?

　絶叫マシンに乗ってる最中の脳波はどうなってるのか?　ちくしょ〜、そんなことどうでもいいじゃね〜かよ!　30過ぎたオヤジにくだらねぇ実験さすな〜!　おい絵美、おまえもなんとか言ってやれ!

「にゃんにゃん鹿の尻っ!」

　わあっ、だめだ。こいつ恐怖のあまり壊れ始めてる。

　ちゅ〜わけで、仕方なく頭部に脳波測定マシン「イーバ」をセット。後楽園ゆうえんちの人気絶叫マシン「ウルトラツイスター」に乗りこむ。こいつは垂直落下のあと急速回転するというカゲキな野郎だ。いくぞ、絵美!

「いいわ、あなた。イッて」

　わ〜、なんか知らんが新婚夫婦みたいだ(わけわからん)。ガッ…グォォォォォ〜!(落下中)ギュルギュルギュル(回転中)…うへぇうへうへ(錯乱中)…ぷっしゅ〜。

「え〜ん、絵美、もうヒザがパンパンだわ〜」

　それを言うならガクガクじゃ!　でもって脳波のほうはというと…前半は恐怖でグシャグシャながら、後半になるとアルファ波(表の黒線。集中したり快感を感じたりすると出る)が上昇。かなり脳が反応してることがわかった。だからなんやねん!



⬆これが垂直落下直前の2人。絵美の顔が恐怖でブサイクになってる(笑)。

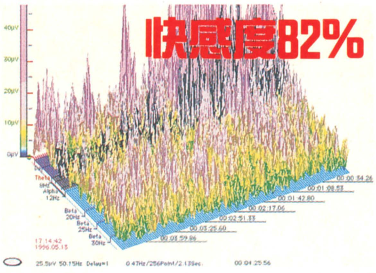


➡猛スピードの快感でわけがわからなくなってる2人。



⬅いつもより多めに回っているバカコンビである。

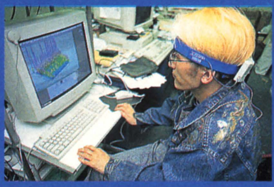
この瞬間の脳波がコレだ!

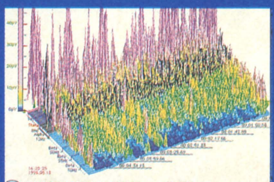


⬅スタート前(画面右側)は恐怖で激しく乱れていた脳波も、後半はやや安定。快感が増してきた。

★脳波の変化をリアルタイムで測定する「イーバ」とは?

マックに接続することで、被験者の脳波をリアルタイムでモニター上に表示してくれるマシン。アルファ、ベータ、シータなどの脳波が、時間ごとの変化で3次元表示される。頭に付けるヘッドバンドはワイヤレスで、データをカセットに録音することも可能。ランダムエレクトロニデザイン☎03(5313)8530





⬆これが平常時の脳波だ

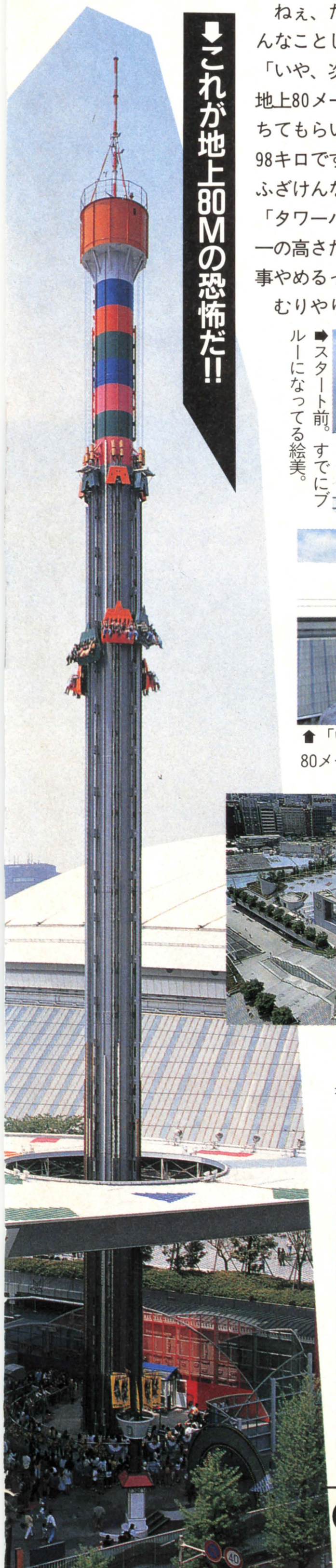
局長近況

すいませ〜ん。いまだに『バイオ ハザード』の最初の洋館がクリアできないんですけど〜。カプコンさ〜ん、なんとかしてくださいよ。おかげで仕事が手につきませ〜ん。新作の小説「ナポリタン刑事　貯金殺人事件」も発売延期。くっそ〜、芥川賞候補なのにぃ〜。ちんぽこ〜!

PART 2

80M（メートル）急降下の「タワーハッカー」に乗ってみる！

➡これが地上80Mの恐怖だ!!



ねぇ、だからもうよそうよ。こんなことして読者が喜ぶかよ。

「いや、次はさらに大喜びですよ。地上80メートルから一気に落っこちてもらいますから。最高時速は98キロですよ、うふふ」

ふざけんな、本多！　いま話題の「タワーハッカー」だと？　世界一の高さだと？　俺、もうこの仕事やめるっ！　わっ、よせっ！

むりやり乗せられてしまった。



➡時速100キロ近くで落下するデブと金髪。

ぎゅぃ〜ん…わわわ。けっこうなスピードで登ってくじゃね〜か。ガクン…（現在地上80メートル到着）。さわ〜っ（さわやかな風）。おいよせ！　許して神様！　東京ドームが肉マンぐらいの大きさにしか見えん。ドームすいません。わ、先月からのダジャレ病が治ってな…ドッギュ〜ン（落下中）！　ふが…ふが…ふが…。え、絵美、だいじょうぶか？

「だ、だいじょぶだけど……う、ウンコ2本もれた」

わ〜い、いいぞ史上サイテーのアイドル…とかそういう問題じゃない。とにかく落下中は恐怖を通り越して気絶に近い状態だった。脳波のほうも下のようにアルファ波が出まくり。恐怖でありながら脳は快感を感じている。どんな脳ミソやねん。ワシのは！

「じゃあ、2回めに挑戦してもらいましょ〜か。ふふ」

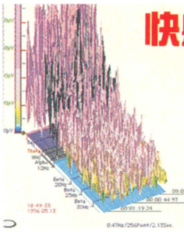
なんてこと言うんだ、本多。こうなったらきさまも犠牲になってもらうぞ、このやろう！　もうヤケクソだ。わ〜、わ〜、わ〜い！



➡スタート前。すでにブルーになってる絵美。

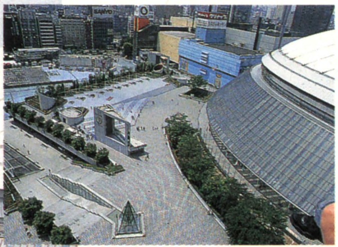


⬆「いや〜、降りるぅ〜」…地上80メートルで暴れる絵美(笑)。



快感度91%

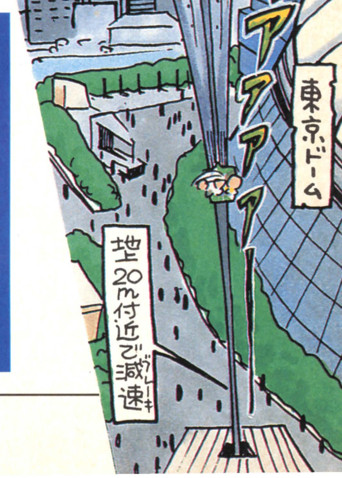
➡上昇時からアルファ波大放出！　もうこんなお仕事やめましょ。お願いっ!!　ぷぅ〜。



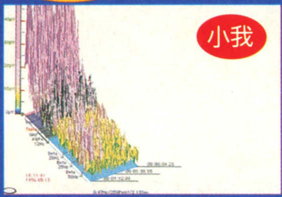
⬆これが頂上から見た景色。とても眺めがいい…なんて余裕は乗ってると全然ない。



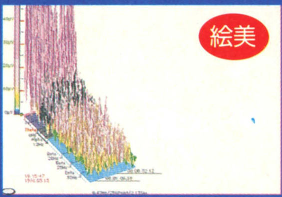
⬅小我落下中。7回も乗せられて、ついにヤケクソ笑いになってる。

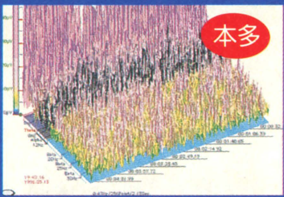
検証　3人の落下中の脳波比べ



⬆すべての脳波が激しく乱れ、特にアルファ波が落下中に急上昇している。つまり感じやすい脳ミソ。



⬆デルタ波が乱高下しているわりにベータ波は比較的安定。アルファ波が低いのは恐怖で集中できてない？



⬆乗る3分前から測定。それなのにほとんど落下中も変化なし。ひょっとしてきさまの脳は死んでるのか？

今月の本多　ついにヤケクソで山城新伍のファンクラブに入会。

PART-3 おばけ屋敷の恐怖を味わってみる！

続いての脳波チェックは後楽園のおばけ屋敷で恐怖体験だ。といっても普通のおばけ屋敷ではない。あの梅図かずおがプロデュースしたという超エグ内臓ドロドロのヤツである。あんまりくわしく書くと読者の楽しみがなくなるが、これがキッツイ内容。入るなり、エグい血だらけの人間が次々と出てくる。
「いや〜、あの人、口から赤いウンコ出してる。きたなぁ〜い！」
バカ、内臓だ、内臓！　うわぁ！　暗闇の中から太った肉感的な男が襲ってくる！　やめてぇぇぇ〜！
「私です、私！」
なんだ、てめぇ本多じゃねぇか。
「もうやめましょう。帰りましょう」
おまえ、意外とこの手の恐怖に弱いんだな。ん…？　絵美がいねぇじゃねぇか。おいおい、あいつどこ行きやがったんだ。集団行動ができねぇヤツだな。
「ぼりんちょ！　ももんがぁ〜っ！」
わあっ！　だから物陰に隠れて脅かすのはやめろ！
「ふんがぁぁぁ〜！　肉ドルゲェェ〜！」
うひゃあ！　だから本多も…おまえら小学生か！
ちゅ〜わけでヤツらに脅かされたおかげで、俺の脳波は乱れっぱなし。おばけ屋敷自体よりも、おまえらの行動のほうが怖いわ！
ちなみにショックを受けた後にアルファ波が上昇するのは、次の恐怖に備えて集中力が高まっているからか？　けっこう人間の脳ってすごいな。



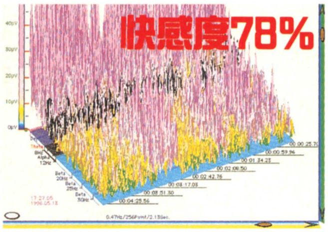
⬆口から内臓を吐き出してる女はいるわ、血のついた刃物を振りかざす男はいるわ…はっきり言ってメチャクチャです。



⬆なぜか巨大ウンコも展示してある。しかも手で触れる！



⬆突然、血みどろの死体が天井から襲ってくる…よしなさいっての！



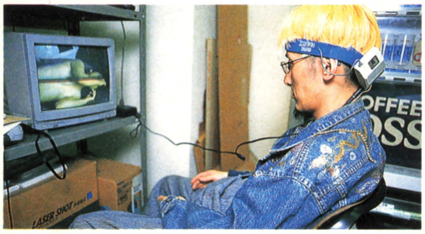
⬆ほとんど振り切れちゃってる脳波。極端に上がってる部分はビックリした瞬間。

PART-4 Hなビデオや雑誌でいやらしい気分になってみる！

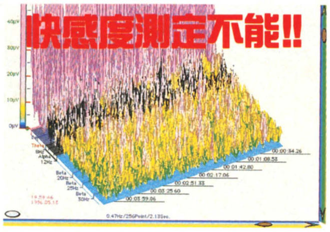
恐怖を感じると脳波が変化することはわかった。ならば、Hな気分になったときには脳波はどうなるのか。今度は編集部でHビデオを観ることになった。
「え〜と、いろいろあるけどどれにします？　『バスガイドひろみの玉パッチン』『人妻サボテン攻め』『馬とおばさん』…うひうひ」
だからなんで編集部にこんなHビデオがいっぱいあるんだよ！　しかもマニアックなヤツばっかじゃねぇ〜か。でもとりあえずバスガイドね(笑)。
観始めて5分。どうもうるさい編集部で観ているせいか集中できない。ところが画面がバスの車庫入れのシーン（ぜんぜんエッチじゃない場面）で、アルファ波が急上昇。バスそのものに興奮してどうする。俺はバスフェチかい！
ちゅ〜わけで混乱のうちに実験は終了っ！



⬆本多の備品、編集経費で買ったスケベ雑誌も観賞する。



⬆編集部の片隅でHビデオを見る小我局長。実はこの後ろにギャラリーの集団がいる。



⬆これがHな気分になってる小我の脳波。真ん中へんが特にいやらしい（どこがじゃ）。

とゆ〜わけで 今回の結論！

今回の実験の結果、わかったことは恐怖と快感は紙一重ということだ。人間の脳は極限の恐怖を感じると、それを打ち消すために反作用として「疑似快感」を生み出すようになってるらしい。だから ジェットコースターなどの絶叫マシンに乗ると気持ちいいのだ。てなワケで今後もこういう科学的な調査依頼を募集するぞ。ちなみに後楽園ゆうえんちでは、今年の夏も夕方5時から夜10時まで「ルナパーク'96」を開催するので、ぜひ行ってみるとよい。ワシもまた行く！

★調査依頼&調査報告大募集 キミも小我chan-nelの局員になろう！

日ごろ、疑問に思ってること。ウワサで聞いた信じられないような話。世界征服をたくらむヒミツ組織の情報…などなど、おがチャンネルでは読者からの質問や情報を待ってるぞ！　質問やネタの採用者には持ってるだけで恥ずかしい局員証と、反社会的な絵柄のテレホンカードをセットでプレゼント！　なお優秀な報告には3人のサインが入った「鹿のヘアヌード写真集」もあげるかもしれない（どんなんじゃい！）。
また、このコーナーに関する意見、希望など役に立たないハガキも、編成会議で使うので送ってこいよな！

★小我恋次郎局長
ゲーム雑誌にゲームと無関係の記事を書いて10年。来年あたりは国民栄誉賞を受賞するといいな。

★太田絵美レポーター
すごくかわいくて純粋で小動物を愛する優しい心を持ったアイドル…って書いときゃ満足か？

★本多昇局員
アメリカ出張で仕事をせずに「留学生パブ」に入りびたっていた実は不良編集者…うらやましい。

あて先
〒101　東京都千代田区
神田駿河台1-8
東京YWCA会館
電撃NINTENDO64編集部
突撃！　おがチャンネル
それぞれの係



⬆巨大化相撲恵美（NASA提供）

絵美の♡毎日
夏だ夏！　あっつーい夏だワン！　夏は恋の季節♥　恋なんかしてらんねーよってパンツかぶって町内走るのはやめてね♥　ということで絵美は太陽の恵みを受けてスク²育っている健康的美少女なので全身にひまわりが満開だー。さあキミも犬にまたがり海に向かって走れーっ。

小我恋次郎のマンコラム

かっこいいおにぎり

ONIGIRI SO COOL!

第3回 映画とはどういうものか?

最近、すげ〜かっこいい映画を観た。といってもビデオでなんだけどさ。香港の監督ウォン・カー・ウァイという男が撮った「恋する惑星」という作品で、超クール！　ひさびさにスタイリッシュな映像でありました。あえて内容は説明しないのでヒマがあったら観てほしい。

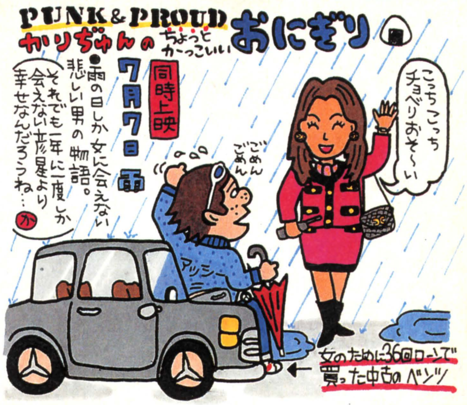
さて映画についてだ。ちょっと前に「アポロ13」という映画が公開された。が、あの作品の評判はワシの周辺ではイマイチだった。特にチンカス映画評論家の多くは、

「ん〜、史実として結末がわかってるからねぇ」などとぬかしてやがった。おいおい、結末って〜のは「主人公たちが努力の末に無事地球に生還する」ってことか（思いっきり書いちゃって、まだ観てない人にはすまんが）。

彼ら（特に40代以上の評論家）の論調は、実際のアポロ13号の事件をすでに知ってるから、いまさら映画で描かれてもしょうがないって、知ってるって、ボク中学生のときにテレビニュースで観たも〜ん…ということらしい。あのねぇ、キミたちバカ？　結果がわかってて観るのがハリウッド映画ってもんでしょ〜。例えば「ダイハード」シリーズを見てててですよ。始まって５分でブルース・ウィリスがバナナの皮で転んで、後頭部打って死ぬと思うか？　電車のドアにチンポはさまれて激突死すると思うか？　そんなことねぇっての。ちゃんと客は「いろいろピンチに立たされるだろうけど、最後はなんとか悪者をやっつけるんだろうなぁ」ってことを知ってて観てるんだから。「アポロ13」だって史実として知らなくても、最後はハッピーエンドだってわかりきってるんだから。くだらないこと言わないでよね。もう。

つまりこの手の映画は、主人公が結末に向かっていかに行動するか、どうやってピンチを乗り切るか、そのときの主人公の恐怖と葛藤は…なんちゅ〜部分を楽しめばいいんである。そういう意味じゃ、俺はそこそこ楽しめたよ。

が、しかし、しか〜し。同じ予定調和でも、ち〜っとも、うんとも、すんとも楽しめない映画もあります。現在公開中の某邦画です。あ〜、実名をあげて書きたい。あんなもん1300円出して観てしまった自分が恥ずかしい。主演は観月ありさだったかな？　いや、それは気のせいだったような。まあいい。とにかく、ある男女が恋に落ちていろいろ苦難を乗り越えて、最後には結ばれるっちゅ



〜映画だ。で、この女の方が映画の中では世界的に有名なアイドルらしく、街を歩けばキャ〜キャ〜、ワ〜ワ〜騒がれる。敏腕マネージャーがピッタリ付いていてスケジュール管理も万全。まさにマイケル・ジャクソンなみの人気者……なのに！　撮影先で出会っただけの男と、いきなりキャンプに行っちゃいま〜す。デート自由！　フリータイム！　男が呼び出せばどこでも行っちゃいま〜す……って、どないやねん！　そのくせセックスどころかキスもしないっちゅ〜。もうトホホな作品。いくらなんでも設定が甘すぎるっての。せめてチンカス評論家たちはこのような映画こそボロクソ言いなさいよね、ふん！　さて、７月７日は晴れるでしょ〜か。

OGA CHAN-NEL

おがchan-nel

編成会議

小我局長（以下小）　わが小我チャンネルも３回めに突入、読者からも続々とハガキが寄せられている！

本多（以下本）　まだ15通ですけどね(笑)。そのうち７通は太田絵美に対するファンレターです。

太田絵美（以下絵）　マジにぃ〜、超うれしいし〜。

本　特に「バカ元気？」ってのが多いですね。

絵　ももんがあっ！　それのどこがファンレターなのよっ！　これでも私、ワキの下に空気をためて音が出せるのよっ！　ばふっ、ばふっ。

小　もうわかったからやめてくれ。んじゃ、ボツネタも含めて今月の読者報告であ〜る！

ボクはおこづかいがぜんぜんたまりません。それは使っちゃうからです。何かいい方法があったら調査してください。　（神奈川県・それいけモンキー）

小　あのなぁ。いくら何でも調査するからって、こんなくだらねえ質問してくるんじゃね〜よ。

絵　ばふっ。じゃあ私が答えてあげる。ばふっ。

小　だからその音は出さんでいい！

太田絵美の明日なき暴走はいつまで続く!?

絵　お金が欲しかったら私のような人気アイドルになればいいのよ。こんな雑誌に出るだけでギャラだって毎月50万円はもらえるんだから！

本　えっ、そ、そんなにもらってるの？

絵　うん。ただ事務所が全部預かってるんだって。

小　それ、単にだまされてるんじゃね〜の？

絵　え、マジ？　ばふっ、ばふっ、ばふっ！

前号の「ユーモアで人気者になろう」をさっそく実践してみましたが、いっこうにモテません。ウソばっか雑誌に載せていると、しまいにＴＢＳのようになりますよ、小我さん。（岐阜県・サンコン）

本　そ、それはヤバいっすね。

小　まぁいいよ。どうせ次号で廃刊らしいから。「64」の発売に合わせて雑誌も終了とは、イキなはからいだな。

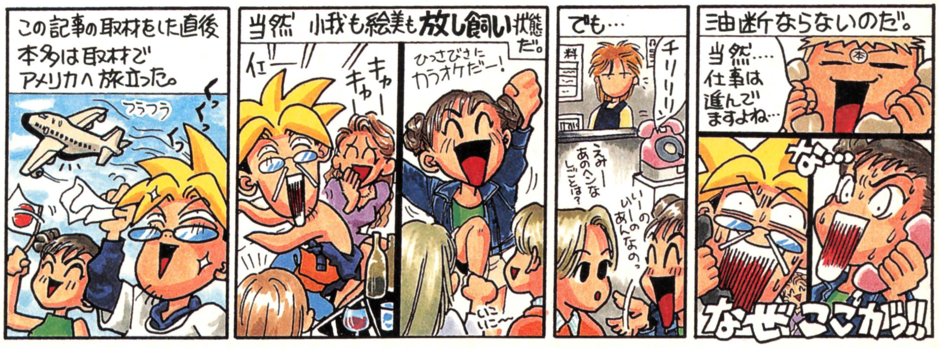
本　ど、どんな雑誌ですか！

先日、本多さんが太田絵美とホテルに入るのを目撃しました。悪趣味です。（埼玉県・キズナ２号）

絵　ばふっ、ばふ〜っ！　そんなふしだらな場所に行くわけないでしょ。しかもこんな肉マンと！

本　私だってメーワクですよ、こんなバカと！

絵・本　ばふっ、ばふっ、ばふっ（⬅２人でハモる）。

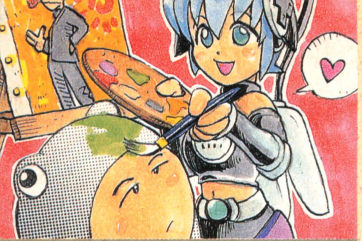


イラスト／パディ小暮　カリジュン　CG／鈴木遊


パディ小暮の エクセレント ハイパーデリシャスコミック
ですよーっ
パディ120%
あーん もう今N64買わなくてどーするのっ
はあ へえ でもうち今貧乏ですねん
内職造花つくり「こころちゃん」みたい
内職…たのしいよ….
ネジつくり ふくろはり
任天堂の手先 ナイスバディ小坂 VS パディ小暮 ど貧乏借金大魔王
5月の初めであった
ねぇねぇ パディは N64 買うの
美人な上にナイスバディで知られる編集小坂嬢がにこやかに こう言った
……
ドーン
パディ小暮は貧乏だった
….
去年の夏から 服だって1枚も買ってない
↑女として あるまじき事態
ふふふふ…
見て下さいよ この格好
小坂さん….
ヨレヨレ
インク
ホワイト
あら キタナイ
こーゆー仕事だし買わなきゃな～～とは思うんだけど….
なんか…イマイチN64…
このビンボーをおしてまでっう～ 燃えるものが
ないンスよね!
んまっ!
つづく!!
ファイアーエムブレム
ある一定の条件でキャラ同士が「はなす」と
キュアン
これをあげよう
フィン
あ、どーも
最初っからくれりゃあ もっと戦いがラクなのに….
ブツブツ
それにしても こんな目立つ槍をいったいどこにしまってたんだ…
スタスタ
はっ
アイテムくれる人の腹には 4次元につながるポケットがあるとみた!!
ゴゴゴゴ
ドッ…ドOエOンの血をひく者…
パディ～ それでもゲーム誌のイラストレーターなのっ
だって実物見たことないし～
情報も少ないし
つづき
それに欲しいソフトがないっスよ!
同時発売の3つの中から選べっつったら…
ドーン
かろうじて 羽生しょーぎかな! 欲しいのは
な…なんで?
しょーぎソフトって1本も持ってないから。
視点も変えられるから しょーぎマンガをかくとき便利かも
えり立て
やーねぇ
マリオはマリオっ!!
だってワシ アクションゲーム ヘタクリなんだも一ん
まわりがうまい奴ばっかで悲しいし
そこよ!
ドン!
そーいう人こそ
ああん 何?!
いいパディ? このコントローラはね
操作感覚が今までのモノと根本的に違うの
ギラギラ
ひぃぃ
友来る 対戦だ!!
あすか120%
また知らんやつを～
おっ この娘かわいい!!
ワシ この娘使う～!!
『カエル使い』でした
生物部
できすぎ
左手くん
わしの左手はキチャナイ
インクのためしがきやラクガキをするからだ
みんなも けっこう慣れっこだが
ある日
そんな手で電車乗ってくるなーっ!!
…たしかに これはチト怖い



借金総額が120万円になったパディ先生にはげましの~~小切手~~……お便りを!



イラスト／多摩屋猫丸

絶対！彩色主義

生まれ変わった彩色主義！…あんまり変わってないところがポイントです。



⬆愛知県　あがた★ちあさん：030：『エヴァ』の綾波レイ。アニメもイカスので、見てみては？特にＬＤ版を強く押します。



⬅兵庫県　月海かふうさん：064：天使の輪と羽ときたら、エンジェルナイトでしょう。格好からして、戦闘タイプですか？



⬅宮城県　朝希さん：063：なんか民芸品みたいなモーグリがイイ味出してます。この調子で投稿続けてくださいね。待ってます。



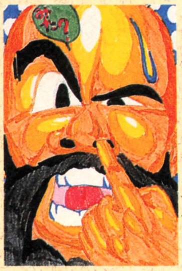
⬅栃木県　馬七ぽちさん：061：『ファイアーエムブレム』に登場したシーダですか。コスチュームが担当好み。着てないって。



➡京都府　文月かずさん：067：初投稿とは思えないほど、堂々としたイラストですね。やさしさがにじみ出ています。



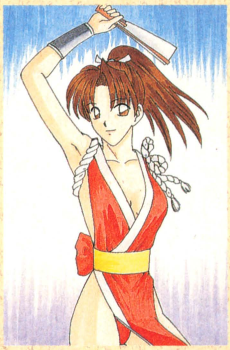
➡福島県　上野ひろ孝くん：066：じつは、これ全部ＣＧ。スライムクッションてなカンジですね。これで落ちても安心だ（？）。



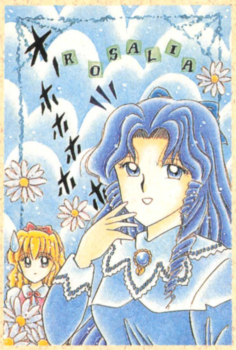
➡愛知県　チャンちゃんさん：065：見ました。すごい迫力のオヤヂさんです。でも、この顔のワリに手がきゃしゃなんですけど（笑）。



⬅岐阜県　涅烏さん：038：けっこうスゴんでいるおねーさん。でも、こんな人だったら斬られてもいいと思っちゃったりなんかしちゃったりしてぇ。広川太一郎です（ウソ）。



⬅岡山県　四月一日カミー油さん：013：ほほう、ムリヤリ描いた舞ちゃんですか？でも全然失敗じゃないです。しっかりした線ですし、じつは意外と自信があるんじゃない。



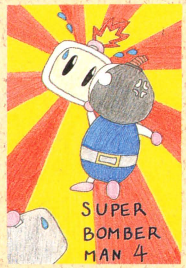
⬅大阪府　遠野いずみさん：068：『アンジェリーク』のロザリア。この作品、女の子の評判はかなりいいんですけどねぇ。男はあんまやらないみたい。なんででしょ？



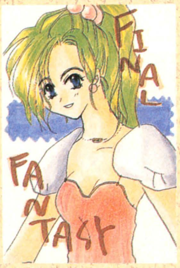
➡神奈川県　狗木香さん：028：『ドラクエⅥ』のバーバラ。でもねぇ、こう言われても、なんか悲しいですよね。あんなエンディングは……詳しくは言わないけどさ。



➡群馬県　ふじさきさん：071：ミニのプリーツスカートの下に、ブルマを履く女子高生・さくら。まあ、あれだけ激しい動きをするしね……だったら、制服着るなって（笑）。



⬆神奈川県　晶魔流香さん：070：違います（笑）。こんなだったら自分が大爆発です。



⬆神奈川県　美智・Ｈさん：069：『ＦＦⅥ』のティナ。ゲームの素は、どうでした？



⬅愛知県　植田智博くん：074：パッと見、誰だかわかりませんが『聖剣３』のリース。雰囲気違うんでわかんなかったです。



⬅愛知県　五条露姫さん：073：いやあ、背景のピンクとトーンが効いています。でも、なんか夜の商売系（笑）。うまいけど。



⬅神奈川県　夜行性くん：072：一連のミレーユイラストの中でも個性的だったので載せました。たまには、こんなんもいいです。



⬆京都府　そらたまさん：090：レベル高いですねぇ。この調子でガンバッて！　ちなみにロンは、薬草箱の担当でもあります。



➡兵庫県　田中晃一朗くん：077：イラストの裏に好きなキャラがたくさん書いてありました。このお、好き者っ！　私もです。



➡静岡県　睦月新吾くん：076：大迫力のホイミスライム。なんかこれを見ていると、こちらまでウキウキしてきます。



➡高知県　タマネギ剣士さん：075：セル画は技術が必要だからねぇ。うまくいくとホント気持ちいいんですけどね。あとは根気。

あて先はココ

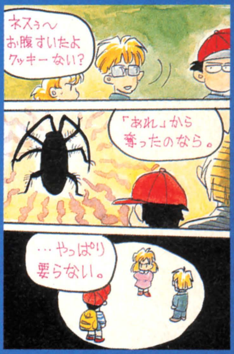
〒101
東京都千代田区
神田駿河台１－８
東京ＹＷＣＡ会館 メディアワークス
電撃Ｎ６４編集部「色絵」係まで
※１回の採用数が多い彩色主義では、１枚でも多くのハガキが必要です。お願いです。清き１枚を！　プリーズでちゅ。

イラストの心

どーも、コーナーが新装開店しました。とは言っても、システムはそのままです。「ゲームの素」とのコードナンバーは共通のままだし。ま、ようするに変わったのは見栄えだけってヤツですな。てなワケで今後ともガシガシ色絵を送ってきてくださいね。

お笑い！マンガ劇場

えーっ、お知らせです。ただ今マンガが大っ変、不足しております！　ゲームの素、彩色主義どちらもです。てなワケで、今なら採用率バカ高。少ないうちがチャンスです。みなさん、どんどんマンガを送ってきてくださいね。以上お知らせでした。



➡神奈川県　火の鶏さん：056：そうですよねぇ。ゴキちゃんが持ってたクッキーなんて……ねぇ。お腹すいててもいらないって。



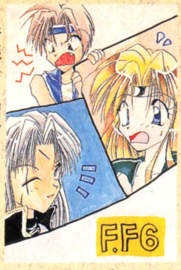
⬅静岡県　谷牙くん：088：私がRPGの主人公なら、アイドルの部屋のものを売りさばきます。



➡富山県　伊東沙音さん：054：ティターンズの2人が乗ってんのが、みかん箱とりんご箱。ジャイアン？



⬅福島県　アカデミー野郎くん：062：タイトルと内容が、じぇんじぇん合ってないってゆーじゃないですか（笑）。ちと危険です。



⬅神奈川県　凰沙ひみかさん：078：ガウガウしているロックが良いです。このポップな感じは文句のつけようがありません。



⬅青森県　鶏冠ゆすらさん：033：今回、さくら多いですねぇ。やっぱり注目ゲームは、キャラも注目されるのですね。



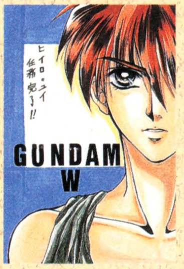
⬅富山県　伊東沙音さん：054：オール色エンピツのクローディア。『ロマサガ』シリーズでも、かなり人気があるキャラですよね。



⬆福岡県　牧野かりん子さん：079：今回、トップレベルのさくらちゃん。そうですか「ちゃん」気になりましたか？　ごめんね。



➡岡山県　四月一日カミー油さん：013：別にホークアイがバイセクシャルでも、いいじゃないですか。私もそうだし。ウソだけど。



➡愛知県　あがた★ちあさん：030：これが本来の絵？　ちと少女マンガ風かなぁ？　でも、かなりセンス良い絵だと思いますよ。



➡福岡県　AKIさん：080：そうねぇ。背景がちとアレですな。でも自覚してれば大丈夫。あと、色エンピツは、もっと濃くね。



⬅東京都　かずきのりさとさん：086：かなり完成された絵ですね。自分のカラーというヤツがわかってないと、こうはいかないモンです。2色用でも完成した絵なら大丈夫！



⬅新潟県　巴さん：087：『スターオーシャン』のミリーですか。細部が違ったって大丈夫。大切なのは全体です。バランス良く描けば、自然と絵も上達すると思いますよ。



⬅兵庫県　月海かふうさん：064：最初、「NT64」という文字を見て、「ニュータイプ64」と読んじゃいました。ちいっ！　させるかぁ──！　…ってなカンジで。バカですな。



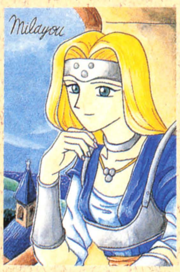
⬆京都府　そらたまさん：090：ハガキ2枚組の大作を送ってくれてありがとう。こんなのもたまにはOKです。さすがに毎回じゃちと困るけど（笑）。でもホントにありがと。



➡長野県　タロイモ湖山さん：002：『FFⅥ』の肉体派2人。ムキムキとガウガウなカンジ（笑）。イラストの裏のジルもいいカンジです。今度は、こっちをメインでどう？



➡新潟県　高橋智子さん：003：『ドラクエⅤ』の頃は、こんな主人公が全国に何万人いたんでしょうか？　でもカジノおもしろいし、しょうがないよねぇ。アイテムあるし。



⬅兵庫県　せれすさん：084：窓際からいったいナニを見ているんでしょう？　表情から察するに、ほほえましい光景かな？



⬅奈良県　砂羅ぐんもさん：085：『聖剣3』のリース。このキャラのイラストも多いんだけど、これがピカイチでした。



⬅神奈川県　キタマグくん：023：バストアップのナコルル。でも絵はともかくとして、字はちとイヤーン。もうちょっと丁寧にね。



⬆長野県　遠野浜子さん：089：こう見えてもハマーンは17歳。お年頃なのです。でも摂政だから大変……悲しいですな。



⬅群馬県　とらきちさん：081：このホークマンの名前って「はた坊」？　けっこうあんまりな名前です。だじょー。



➡熊本県　アドラーブルさん：082：SDなカンジのさくら。しかし、注目すべきは右下の本田でしょう。本命……って（笑）？



➡愛知県　華和桜さん：083：『バハムート』の人たち。でも、このゲームって、主人公よりオヤジのほうが目立ちません？

イラストの心　色絵の掟……①1枚に時間をかけてていねいに描く。②色エンピツを使う場合、かなり濃くかかないとダメ。③細かい字は極力避けること。④封書でまとめて送る場合、1枚1枚に住所・氏名・コードナンバーは忘れずに書く。これさえ守れば、採用率は倍増なのです！

新作ソフト情報満載

NEW★GAME SPARK

ストリートファイター ZERO2

格闘野郎必見!! オリジナルコンボや新キャラなど、話題満載の最新格闘が早くもSFCに移植される！

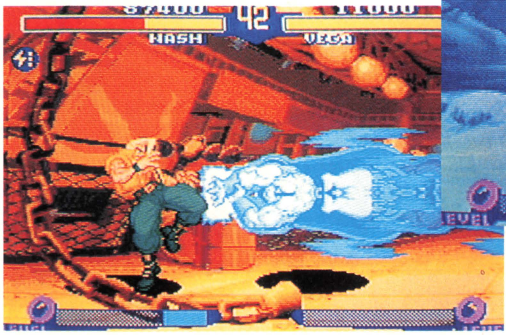
SFC ●夏発売予定●価格未定●カプコン●ACT●容量未定

アーケードの大興奮をSFCで100%再現する!!

リュウやケン、新キャラのさくらたちがSFCで大旋風を巻き起こす！ このゲームは、アーケードで人気爆走中の格闘ゲーム『ストリートファイターZERO 2』の完全移植版。新システムを使いこなし、その手で勝利を奪い取れ!!



⬆闘う女子高生・さくらも登場。赤いブルマがマブしい。



⬅アーケード版と比べてもまったく遜色のないデキに感動！

新・旧入り乱れたキャラクターたちは



リュウ

最強の格闘家を目指して修業を続ける主人公。扱いやすさはピカイチ。

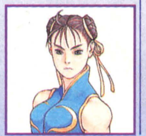
ケン

リュウの良きライバルであり、親友でもある。少々カルイところもあるが、その実力は本物。



春麗

行方不明の父を探し続ける女刑事。ベガの率いる悪の組織シャドルーに接近するが……。



ナッシュ

軍隊に身を置く孤独なファイター。シャドルーを壊滅させんと、ベガに単身で戦いを挑む。



アーケード版の『ZERO 2』と同じ18人のキャラが登場！ ちなみに『ZERO』では隠しコマンドを入力しないと使えなかったベガ、豪鬼、ダンの3人もこのゲームでは初めから使える。さらに、新

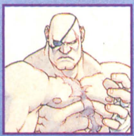
ローズ

ソウルパワーを使い、巨大な悪に立ち向かう。すべてがナゾに包まれた不思議な女性。



サガット

胸と右目に残る傷跡は、リュウにつけられたもの。リュウへの復讐のために闘う格闘王。



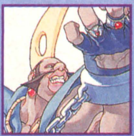
アドン

ムエタイこそ地上で最強の格闘技と信じる。豊富な足技で、頂点を目指す若き獅子。



バーディー

正しいことが嫌いで、悪の道を突き進む。すごい怪力の持ち主で、繰り出す技はどれも強力。



ソドム

十手を手にし、以前所属していた悪の軍団・マッドギアの再建をはかる。日本かぶれの外人。



ゲージの使い方が勝負を決める!

ゼロカウンター、オリジナルコンボ、スーパーコンボ。この強力な3種類の攻撃を使うときに消費されるのが、画面下に表示されているゲージだ。このゲージは攻撃を繰り出すたびにたまっていき、最高3レベル分までためることができる。

つまり、ガンガン攻めてゲージを多くためたほうが闘い方に幅を持たせることができ、試合を有利に進められるのだ。ここでは、ゲージを使った3種類の攻撃方法を紹介するぞ。ガンガン攻めて、バンバン技を使って派手に闘おう!!

ゼロカウンター 1

『ZERO』から登場したゼロカウンターは、相手の攻撃を受けとめ、そのまま反撃に移る技。画面の端に追い詰められたときや、相手のスーパーコンボで削り殺されそうなときなどに使おう。ゲージの消費は1レベル。



⬅パンチとキックで、それぞれ違ったカウンター技が出せる。

オリジナルコンボ 2



ためているゲージをすべて消費してしまうが、技を出したあとのスキがほとんどなくなり、連続技が決めやすくなる。自分だけの連続技を編み出して、友だちに自慢してやろう!

⬅ゲージが多いほど、オリジナルコンボの時間が長くなる。

スーパーコンボ 3

破壊力バツグンの必殺技が、このスーパーコンボだ。スーパーコンボはゲージの使用量を自分で決めることができ、使う量が多いほど相手に与えるダメージが大きくなる。

真空波動拳



必殺技の波動拳が、さらに強力になって相手に飛んでいく。連続技に組み込んだり削りに使ったりと、利用価値は高い。

ニープレスナイトメア



ダブルニープレスを連発するスーパーコンボ。タイミングよく出せば、飛び道具も抜けられる。

覇山天昇脚



空中で相手を何度も蹴り上げる、天昇脚のパワーアップ版。対空よりは、起き上がりに使ったほうが当てやすいかも。

総勢なんと18名!! 最強となるのは誰だ!?



たに5人の新キャラが参入している。そのうち、ダルシムとザンギエフは過去のシリーズからの復活キャラだが、ロレント、元、さくらは完全な新キャラ。シリーズ最多の18人をキミは使いこなせるか!?

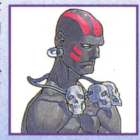
ガイ

武神流と呼ばれる流派を使う忍者。素早い動きで、相手を翻弄しながら華麗に闘う。



ダルシム

ヨガの修業を積んでいて、口から炎を吐いたり、手足を伸ばして攻撃することができる。



ザンギエフ

ロシアで生まれた鋼のレスラー。スクリューパイルドライバーを始め、多彩な投げ技を持つ。



さくら

いつか見た「あの人」に憧れ戦い始める、現役の女子高生。

豪鬼

修羅の道を歩き続ける、謎の男。拳を極めし者と自称するだけのことはあり、かなりの実力派。



ベガ

強大なサイコパワーを使い、世界を恐怖に陥れる。悪の組織シャドルーの頂点に立つ男。



ロレント

ナイフや手榴弾などで武装を固めた軍人。トリッキーな動きで敵を翻弄し、確実にし止める。



元(ゲン)

暗殺拳を極めた戦いのプロフェッショナル。喪流・忌流の2つの流派を自在に使いこなす。



ダン

オヤジのカタキを討つため、闘い続ける男。見よう見まねの技なので、不完全なものが多い。



タワードリーム

ビルや会社を建てて、総資産額を争うボードゲーム。その奥の深さは、やればやるほどクセになる!?

SFC ●8月発売予定●価格未定●アスキー●ETC●16M Ⓑ Ⓣ

うーん、深い！やり込むほどにのめり込むぞ

会社やビルを建設し成長させて、最終的に誰が一番お金持ちになるかを争うボードゲーム。人気漫画家の桜玉吉氏のデザインしたかわいらしいキャラたちが、斎藤ノブ氏の音楽をバックに総資産トップの座を競うのだ。また、ゲームデザインには「いただきストリート」などの有名シリーズを手掛けたスタッフたちが参加しているので、おもしろさは保証付き。ルールを覚えてコツさえつかめば、ハマること間違いなし。戦略性の高い、頭を使う本格派なのだ。



個性的なライバルたち！

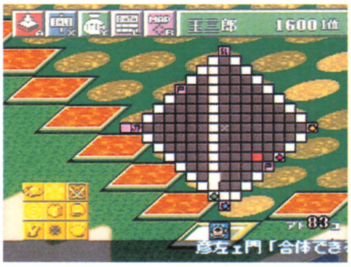
このゲームは、必ず4人でプレイする設定になっている。人数が足りないときはコンピュータキャラが加わるが、このキャラたち、外見も性格も個性的なヤツばかり。例えば、金ヶ崎彦左ェ門はずるがしこい中年だし、タコのユデールは明るくひょうきんな性格をしている。彼らはそれぞれ自分らしいやり方で、優勝を狙ってくるのだ。





タワーを建てて、めざすは総資産NO.1

ゲームのステージは、プレイヤーが移動する「コース」と、それに囲まれた土地「ランド」とに分かれている。プレイヤーは、この「ランド」の部分にランドマークやビルなどの物件を建てていく。同じライン上のランドに一番物件を持っている人は「ラインオーナー」になることができ、そのラインに止まった他のプレイヤーからラインフィーという通行料をもらえる。また、1つの会社で一番物件を持っている人はその会社のオーナーになれ、吸収合併された時には多額のボーナスが手に入るのだ。



⬅マップ画面の周りが「コース」で、その中が「ランド」だ。

基本をおさえてガッチリ稼ごう!!

●ラインオーナーになろう

給料以外でお金を稼ぐ基本は、他の人からラインフィーをもらうこと。これは通行料みたいなもので、止まったマスのラインで一番物件を持っている人「ラインオーナー」に支払われることになっている。金額は物件の数によって決まるので、できるだけ増築しておこう。



⬆各マスに表示してある数字は、ラインフィーの金額だ。

●会社を設立しよう

ランドマークを2つ以上並べると、会社を設立できる。会社への参加はビルを建てるために必要なので、誰の会社でもいいから参加しよう。一番重要なのは「オーナー」になることなのだ。



⬅ランドマークが2つ並んだら、会社設立だ。



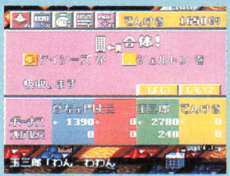
➡会社の数は全部で9つ。早い者勝ちだ。

●会社を吸収合併しよう

2つの会社が隣接すると、吸収合併が起きる。規模の小さい会社は解体され、土地を奪われてしまうのだ。しかし解体された会社のオーナー、サブオーナーは、ボーナスを獲得できる。



⬅会社同士の土地をつなげるのが発生条件だ。



➡吸収合併を繰り返して会社は大きくなる。

ゲームの流れを簡単に紹介

まずはランドマークを建て、ラインフィーでお金を稼ぐ。それを資金にビルのフロアを増設し、ビルを「タワー」へと成長させる。他の会社を吸収合併しながら会社を大きくしていくというのが、ゲームの基本的な進行なのだ。



⬅タワーを建てまくって、資産をどんどん増やそう。



➡まずはサイコロを振り移動。これがなければ始まらない。



⬅ラインフィーを支払う。払えなければゲーム終了となる。



➡ランドマークを建てる。自分の土地にしてしまうわけだ。



⬅最後にフロア増設。一度に増やせるのは3フロアまでだ。

エナジーブレイカー

ユニークな新システムをいろいろと搭載したRPG。戦闘時のシミュレーションバトルはかなり本格的だ。

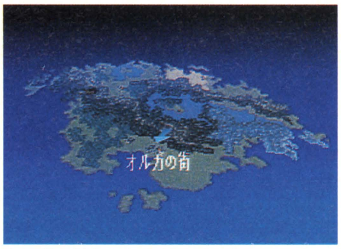
SFC ●7月26日発売●¥7,980●タイトー●S・RPG●24M Ⓑ

会話が進化する!? ユニークRPG!!

架空の島ザムリアを舞台に繰り広げられるRPG。その壮大なストーリーは、新会話システム「ライブリートーク」によって進行していく。このシステム、人と話すことで会話の選択肢が広がり、物語が展開していくというもの。また、キャラは会話中の態度を3種類から選択することができ、態度によって相手の反応を変化させることができるのだ。戦闘シーンではターン制のシミュレーションバトルを採用。キャラの攻撃力を左右する「エナジーポイント」を使いこなすのが、重要なポイントになってくる。



⬆ライブリートーク。会話で新しく「単語」を聞くことで、話題が増えていく。



⬆物語の舞台となるザムリア島。これはマップ移動時の画面だ。

STORY

主人公のマイラは、最近"記憶を失った自分"の夢を見続けている。ある日、彼女は女占い師セルフィアの評判を聞き、夢について占ってもらうことにした。セルフィアは、疾風の将レオンなら何か知っているかもしれないと答える。その言葉を信じ、マイラはレオンの後を追って風の樹海へと旅立つのだった。しかし、風の樹海は、生きて戻った者のいない魔の森だった…。



⬆セルフィアの言葉により、樹海に出かけるマイラ。



➡風の樹海の奥。秘められた謎が、だんだん明らかに……。

4つのエナジーが戦局を変える

このゲームでは敵を攻撃するときいろんな「技」を使用するが、この「技」を修得したり使ったりするためには、「エナジーポイント」というものが必要となっている。このポイントを地・水・火・風の4種類の元素にどう振り分けるかによって、そのキャラの使える「技」の種類が変化するのだ。振り分けられるポイントの数や上限は決まっているので、必要に応じて設定を変え、技の種類を変化させていこう。ポイントはキャラのレベルアップ時に増やすことができるのだ。



⬆4種類の各エナジーは、それぞれ陰と陽の2つの面を持っている。



⬆エナジーポイントのバランスは、通常の攻撃力にも影響をおよぼすのだ。

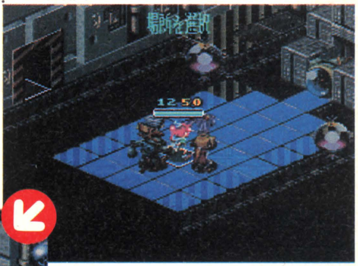


⬅エナジーバランスによって修得した技、メテオストライク。威力は絶大だ!!

高度な戦略で敵をうちやぶれ!!

戦闘中キャラの行動には「バランスポイント」が消費される。移動に5ポイント、アイテムに1ポイントというようにすべての行動がカウントの対象になっているので、残りのポイントに注意しながら行動しよう。また、ポイントの数はHPの残量に対応しているので、受けたダメージはこまめに回復させておこう。

まずは移動



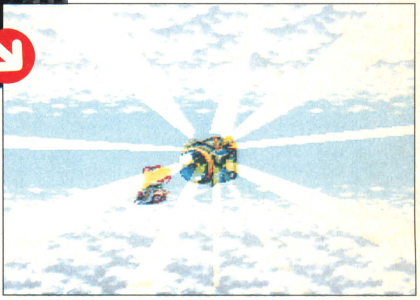
➡移動で使うバランスポイントは一律5ポイント。一度の移動で敵の所まで行けなければ、2回移動することになる。

次は技を選ぶ



⬅消費するバランスポイントの数は、技によって違う。

そして攻撃！



➡攻撃する位置は後ろからがベスト。大ダメージを与えることができる。逆に正面からの攻撃では反撃されてしまうのだ。

実況パワフルプロ野球'96 開幕版

シリーズ最高の呼び声も高い『3』のシステムはそのままに、選手データを一新。熱い興奮がまたよみがえる!!

SFC ●7月19日発売●¥7,500●コナミ●SPG●24M Ⓑ

最新の選手データでプレイボールだ



⬆バッティングやピッチングのシステムは前作と同じ。

今年の2月末に発売されたばかりの人気のシリーズが、最新のデータでお色直し。前作は'95年度のシリーズ終了時の選手データが使われていたけれど、今回は'96年度開幕時のものを使用している。つまり、今シーズン新加入の選手たちをさっそく試合で使うことができるってワケ。もちろん、今シーズンから改名した選手も、新しいニックネームで登録されている。TV観戦のあとは、ゲームでリプレイしてみる？



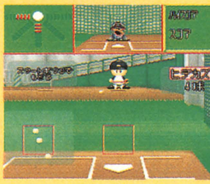
⬆今年活躍している選手はゲームでもこのとおり。



➡今シーズンから参加の選手も、しっかりメンバーに入っている。

「サクセス」モードももちろんある!!

好みの選手を育てて試合に出場させる。前作で話題を呼んだ「サクセス」モードは今回も健在だ。もちろん、「シナリオ」モードや「キャンプ」モードなど、前作にあったすべてのモードも最新データで楽しませてくれるぞ。



⬆キャンプモード。打撃が苦手な人は、しっかりここで練習しよう。



⬇こうやって育てた選手が試合で活躍すれば、気分も格別!?

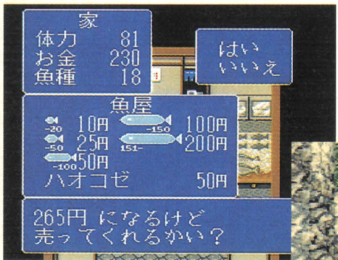
海のぬし釣り

釣りをやったことがない人にもオススメ。釣りゲームとRPGをミックスした人気シリーズの最新作。

SFC ●7月19日発売●¥7,800●パック・イン・ビデオ●RPG●20M Ⓑ

今度の「ぬし」は海の中にいる!!

いろんな種類の魚を相手に釣りを楽しむことができる『ぬし釣り』が、大海原にやって来た!! 今回ステージは「防波堤」「離島」など7種類。ステージに合わせて、さまざまなタイプの海釣りがプレイできるのだ。また、魚の数も109種類と大幅にアップ。何種類の魚を釣り上げられるかといった遊び方もできて、コレクターにはピッタリかも。他にも、一度に多くの魚を釣り上げる「サビキ釣り」など、前作にはなかった新しい釣り方も盛りだくさんなのだ。



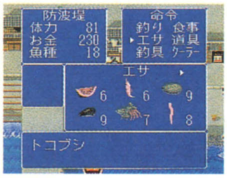
⬆釣った魚は魚屋さんに売ろう。道具を買い替える資金を稼ぐのだ。



➡ステージは全部で7つ。特別な道具がないと行けない場所もある。

「魚」の種類にあった「釣り」をしよう

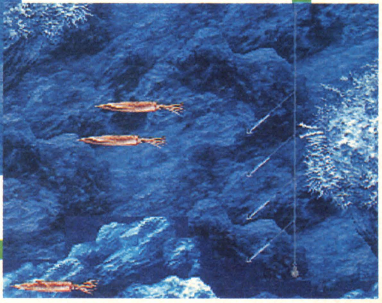
人にも好き嫌いがあるように、魚にだって好き嫌いはある。狙った魚を釣り上げるためには、エサはもちろんのこと、それに見合ったサオやシカケが必要なのだ。サオやシカケは、親切な釣り人たちに教えてもらおう。



⬅エサも釣りたい魚に合わせて選ぼう。



⬆シカケなどの情報は、人との会話で知ることができる。

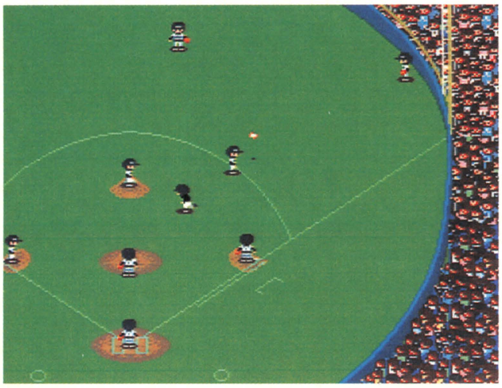


⬇イカ釣り用のシカケに代えたら、さっそくイカが寄ってきた。

古田敦也のシミュレーションプロ野球2

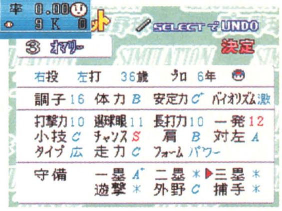
シミュレーションとして楽しむ野球ゲームが帰ってきた。キミはうまく選手たちを使いこなすことができるか？

SFC ●8月24日発売●¥8,000●ヘクト●SLG●16M Ⓑ





⬆プレイヤーは、監督として試合に参加する。



➡選手のデータ設定は、変更することも可能。

「監督、どーしましょう?」

選手をコントロールするのではなく、監督の立場で試合に参加する異色の野球ゲーム第2弾。スポーツとしてではなく、シミュレーションとして野球を楽しむことができるのだ。また、ゲーム中の選手データは、すべてヤクルトの古田選手の分析によって設定されているが、この設定は自由に変更することが可能。その上背番号や名前も自由に変更できるので、トレードなどを生かし、自分だけのオリジナル球団を作ろう。

スーパーパワーリーグ4

福井アナや小島アナなど、フジTVでおなじみのアナウンサーが出演。臨場感がさらにグレードアップだ。

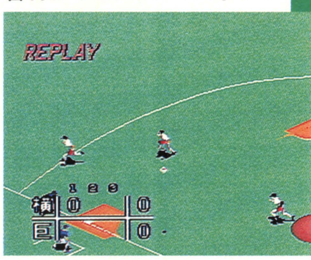
SFC ●8月9日発売●¥7,980●ハドソン●SPG●容量未定 Ⓑ

リアルさが一層グレードアップ

ビジュアルなど、リアルさがウリのこのシリーズ。4作めとなる今回は、ピッチャーや野手、審判までもがリアルになっている。他にも、実況にフジTVの福井謙二アナ、ゲーム中のプロ野球ニュースのキャスターに同じくフジTVの小島奈津子アナがそれぞれ出演。テレビで聞き慣れたあの声が、プロ野球の興奮を熱く伝えるのだ。



⬆視点が切り替わっても、こんなにリアルな選手たち。



⬅ファインプレイはもう一度見たいモノ。リプレイ機能でどーぞ。

⬇選手のクセも再現。フォームだけで、誰かわかってしまうでしょ？



ナムコギャラリーVOL.1

ナムコが往年の名作たちを、GBに送りこんできた!! キミはこの中のいくつをプレイしたことがある？

GB ●7月21日発売●¥3,980●ナムコ●ETC●4M ——



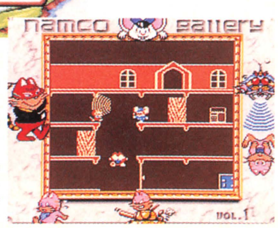
⬆『バトルシティー』。敵のタンクを蹴散らせ。



➡『ナムコクラシック』のティーショット画面。



➡GBですでにおなじみの『ギャラガ』。



➡『マッピー』。キャラクターがかわいい！

ナムコの名作たちにまた会える!!

これまで多くの作品をヒットさせてきたナムコ。その名作の数々が、ゲームボーイで復活だ!! この『ナムコギャラリー』には、ナムコが過去に発表した作品4タイトルがパックされていて、往年のナムコファンにはうれしいかぎり。また、タイトルの『VOL.1』からもわかるように、今後このタイトルはシリーズ化される予定になっている。第2弾、第3弾にどんな名作が登場するのか、今から楽しみなところだ。今回は『バトルシティー』『ギャラガ』『マッピー』『ナムコクラシック』の4タイトルを搭載。アクションやスポーツなど多彩なジャンルが楽しめるぞ。

新作発売日リスト

!／初登場タイトル
↑／発売日が決定した、もしくは早まったタイトル
↓／発売日が延びたタイトル
B／バックアップ　P／パスワード　M／マウス対応
T／マルチプレイヤー5対応　X／サテラビュー対応　S／スーファミターボ専用

●NINTENDO64

発売日	ゲームタイトル	ジャンル	価格	メーカー	形態
6月23日(日)	最強羽生将棋	ETC	¥9,800	セタ	B P
	スーパーマリオ64	ACT	¥9,800	任天堂	B
	パイロットウイングス64	SLG	¥9,800	任天堂	B
9月中旬	! クオンパ	PZG	価格未定	T＆Eソフト	B
秋予定	超空間ナイター プロ野球キング(仮称)	SPG	価格未定	イマジニア	
	ブレード アンド バレル	ACT	価格未定	ケムコ	
冬予定	ダイナマイトサッカー(仮称)	SPG	価格未定	イマジニア	
春予定	マルチレーシング(仮称)	RCG	価格未定	イマジニア	
	! ドラえもん(仮称)	ACT	価格未定	エポック社	
発売日未定	ウェーブレース64(仮称)	RCG	価格未定	任天堂	
	カービィボウル64(仮称)	ACT	価格未定	任天堂	
	クリエイター(仮称)	ETC	価格未定	任天堂	
	ゴールデンアイ007(仮称)	ACT	価格未定	任天堂	
	スーパーマリオRPG 2(仮称)	RPG	価格未定	任天堂	
	スーパーマリオカートR(仮称)	RCG	価格未定	任天堂	
	スターウォーズ シャドウズ・オブ・ジ・エンパイア(仮称)	STG	価格未定	任天堂	
	スターフォックス64(仮称)	STG	価格未定	任天堂	
	ゼルダの伝説64(仮称)	A・RPG	価格未定	任天堂	
	バギーブギー(仮称)	ACT	価格未定	任天堂	
	ブラストコア(仮称)	ACT	価格未定	任天堂	
	ボディハーベスト(仮称)	ACT	価格未定	任天堂	
	MOTHER3(仮称)	RPG	価格未定	任天堂	
	ヨッシー(仮称)	ACT	価格未定	任天堂	
	金田一少年の事件簿(仮称)	AVG	価格未定	ハドソン	
	! スーパーパワーリーグ64(仮称)	SPG	価格未定	ハドソン	
	! ボンバーマン64(仮称)	ACT	価格未定	ハドソン	

●GAME BOY

発売日	ゲームタイトル	ジャンル	価格	メーカー	形態
6月21日(金)	↑ バスフィッシング 達人手帳	ETC	¥9,800	スターフィッシュ	
7月21日(日)	! ナムコ ギャラリーVOL. 1	ETC	¥3,980	ナムコ	P
	! モグラーニャ	RPG	¥3,900	任天堂	B
7月下旬	↑ 不思議のダンジョン 風来のシレンGB－月影村の怪物－	RPG	¥3,900	チュンソフト	B
8月上旬	! スーパーチャイニーズランド1・2・3ダッシュ	A・RPG	価格未定	カルチャーブレーン	P
8月下旬	! パズル 忍たま乱太郎	PZG	価格未定	カルチャーブレーン	
	熱闘サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	ACT	¥4,500	タカラ	
8月予定	! 飛龍の拳外伝II	ACT	¥4,380	カルチャーブレーン	P
9月予定	! バーチャル飛龍の拳GB	ACT	¥4,380(予)	カルチャーブレーン	

●VIRTUAL BOY

発売日	ゲームタイトル	ジャンル	価格	メーカー	形態
発売日未定	ドラえもん のび太のドキドキ！おばけランド	ACT	¥5,500(予)	エポック社	
	スターシード	STG	¥5,800(予)	ココナッツジャパン	
	プロテウスゾーン	STG	¥5,800(予)	ココナッツジャパン	
	新日本プロレスリング 激闘伝説	SPG	¥4,980(予)	トミー	
	BOUND-HIGH	ACT	価格未定	任天堂	
	ナイトランディング	SLG	価格未定	パウ	
	バーチャルダブル役満	ETC	¥5,300	バップ	
	バーチャルボンバーマン	ACT	価格未定	ハドソン	
	ニコちゃんバトル	STG	¥5,480	ＢＰＳ	
	バーチャルガンマン	STG	¥5,800	ビクターエンタテインメント	
	バーチャル・ブロック	ACT	¥5,300	ボトムアップ	
	バーチャルジョッキー	ACT	価格未定	ライトスタッフ	B

●SUPER FAMICOM

発売日	ゲームタイトル	ジャンル	価格	メーカー	形態
6月28日(金)	西陣パチンコ物語 2	ETC	¥10,800	ケイエスエス	
	! す～ぱ～なぞぷよ通 ルルーの鉄腕繁盛記	PZG	¥6,800	コンパイル	B
	↑ Parlor! Mini 2 パチンコ実機シミュレーションゲーム	ETC	¥4,900	日本テレネット	P
	ＳＤウルトラバトル ウルトラ伝説	ACT	¥3,980	バンダイ	B S
	ＳＤウルトラバトル ウルトラ伝説(本体同梱)	ACT	¥6,800	バンダイ	B S
	ＳＤウルトラバトル セブン伝説	ACT	¥3,980	バンダイ	B S
	↑ 空想科学世界ガリバーボーイ	ACT	¥9,800	バンダイ	B
	ぽいぽい忍者ワールド	ACT	¥3,980	バンダイ	BTS
	ぽいぽい忍者ワールド(本体同梱)	ACT	¥6,800	バンダイ	BTS
	トラバース Starlight＆Prairie	RPG	¥7,800	バンプレスト	B
6月29日(土)	! パズル 忍たま乱太郎	PZG	¥6,980	カルチャーブレーン	
7月19日(金)	スター オーシャン	RPG	¥8,500	エニックス	B
	! 実況パワフルプロ野球'96 開幕版	SPG	¥7,500	コナミ	B
	↑ 海のぬし釣り	RPG	¥7,800	パック・イン・ビデオ	B
	↑ ゲゲゲの鬼太郎 ドンジャラ	ETC	¥3,980	バンダイ	S
	↑ ゲゲゲの鬼太郎 ドンジャラ(本体同梱)	ETC	¥6,800	バンダイ	S
	スーパートランプコレクション 2	ETC	¥7,980	ボトムアップ	
7月26日(金)	↑ レナスII　封印の使徒	RPG	¥9,980	アスミック	B
	シムシティJr.	SLG	¥9,800	イマジニア	B
	エナジーブレイカー	S・RPG	¥7,980	タイトー	B
	↑ アースライト ルナ・ストライク	SLG	¥7,980	ハドソン	B
	↑ ＳＤガンダムジェネレーション一年戦争記	SLG	¥3,980	バンダイ	B S
	↑ ＳＤガンダムジェネレーション一年戦争記(本体同梱)	SLG	¥6,800	バンダイ	B S
	↑ ＳＤガンダムジェネレーション グリプス戦記	SLG	¥3,980	バンダイ	B S
7月予定	スプリガン・パワード	STG	¥9,800	ナグザット	
8月2日(金)	! 忍たま乱太郎スペシャル	ACT	¥8,800	カルチャーブレーン	
	↑ 大貝獣物語II	RPG	¥8,200	ハドソン	B
8月9日(金)	↓ 牧場物語	SLG	¥7,800	パック・イン・ビデオ	B
	! スーパーパワーリーグ 4	SPG	¥7,980	ハドソン	B
8月24日(土)	↓ 古田敦也のシミュレーションプロ野球 2	SLG	¥8,700	ヘクト	B
8月30日(予)	↑ 大戦略エキスパートＷＷII	SLG	¥9,800	アスキー	B
8月予定	! ナンバーズパラダイス	ETC	¥7,800	アクレイムジャパン	B
	タワードリーム	ETC	価格未定	アスキー	B T
	! ＳＤガンダムジェネレーション アクシズ戦記	SLG	¥3,980	バンダイ	B S
	! ＳＤガンダムジェネレーション バビロニア建国戦記	SLG	¥3,980	バンダイ	B S
	! 激走戦隊カーレンジャー 全開！レーサー戦士	ACT	¥3,980	バンダイ	S
夏予定	ストリートファイターＺＥＲＯ２	ACT	価格未定	カプコン	
	ピノキオ	ACT	価格未定	カプコン	
	必殺パチンココレクション 4	ETC	¥9,980	サンソフト	B
	ボンバーマンビーダマン(仮称)	STG	価格未定	ハドソン	
9月13日(金)	↓ 実況パワープロレスリング'96 マックスボルテージ	SPG	¥7,980	コナミ	B
9月20日(金)	↓ ウィザードリィ・外伝IV	RPG	価格未定	アスキー	B
9月27日(予)	↓ サラブレッド ブリーダーIII	SLG	価格未定	ヘクト	B
9月中旬	! ペブルビーチの波濤New トーナメント・エディション	SPG	価格未定	Ｔ＆Ｅソフト	B
9月下旬	! Parlor! Mini 3 パチンコ実機シミュレーションゲーム	ETC	¥4,900	日本テレネット	P
9月予定	! マジカルドロップ 2	PZG	価格未定	データイースト	
	モンスタニア	A・RPG	価格未定	パック・イン・ビデオ	B
	! クレヨンしんちゃん 長ぐつドボン	ACT	¥3,980	バンダイ	S
	! 美少女戦士セーラームーン セーラースターズ ふわふわパニック 2	PZG	¥3,980	バンダイ	S
10月予定	↓ 同級生 2	AVG	¥7,980	バンプレスト	B
	↓ ドラゴンナイト 4	SLG	¥7,980	バンプレスト	B
秋予定	ああっ女神さまっ(仮称)	ETC	¥10,800	ケイエスエス	
発売日未定	ミニ４駆スタリオン(仮称)	RCG	価格未定	アスキー	
	トムとジェリー 2 トムVSジェリー	ACT	価格未定	アルトロン	
	G・O・D 目覚めよと呼ぶ声が聴こえ	RPG	価格未定	イマジニア	B
	スーパーファミコン・ドラゴンクエストIII そして伝説へ…	RPG	価格未定	エニックス	B
	勾玉伝説(仮称)	ACT	価格未定	エニックス	B
	みる・きく・あそぶ Fido Dido 救Q BOX	ETC	価格未定	ＫＡＮＥＫＯ	
	ドナルドダックのマウイマラード	ACT	価格未定	カプコン	
	ポカホンタス	ACT	価格未定	カプコン	
	ファイティングアイスホッケー	SPG	¥9,980	ココナッツジャパン	B
	MASK マスク	ACT	価格未定	東宝	
	赤ずきんチャチャ	RPG	¥7,800	トミー	B
	フェリシア	RPG	¥9,900	トンキンハウス	B
	マサカリ伝説・スーパーRPG編	RPG	¥9,900	トンキンハウス	B
	サウンドファンタジー	ETC	¥6,800	任天堂	B M
	サウンドファンタジー(マウス同梱)	ETC	¥9,800	任天堂	B M
	マーベラス(仮称)	RPG	価格未定	任天堂	B
	↓ SUPERTETRIS2＋BOMBLISS	PZG	価格未定	バンダイ	B S
	↓ SUPERTETRIS2＋BOMBLISS(本体同梱)	PZG	価格未定	バンダイ	B S
	リングにかけろ	ETC	¥11,800	メサイヤ	P
	スーパーゴルフダイジェスト	SPG	価格未定	四次元	
	スーパースネーキー 2	PZG	価格未定	四次元	
	アルナムの牙 獣族十二神徒伝説	RPG	価格未定	ライトスタッフ	B

①RPG情報にメチャ強い!



RPG特集
ポポロクロイス物語
ワイルド アームズ
KING'S FIELDⅢ

②どこよりも詳しいゲーム攻略!



別冊攻略付録100P
[プレイクエスチョンVol.3]
現在発売中の人気ソフト
58タイトル完全攻略!

③特集タイトルは大ページ数で徹底カバー!



特集:注目タイトル大集合
TOBAL No.1
ストリートファイターZERO 2
マクロス VF-X

④独占スクープを連発!

完全独占! あの「ウィザーズハーモニー」のスタッフが制作した
美少女SLG初公開 **エターナル・メロディ**

SFCで大好評の続編がPSソフトで登場!
キッドクラウンのクレイジーチェイス 2

これが月2回の、電撃PlayStationだ。

プレイステーション

⑤他誌の追随を許さぬ美少女ゲーム情報!



電撃だからできた!
美少女ゲーム集中講座
ときめき対戦ぱずるだま/NOëL
/卒業~クロスワールド

まだまだあるぞ、新作情報&攻略情報
刻命館/はるかぜ戦隊Vフォース/BELTLOGGER 9/
オウバードフォース/さるかにハムぞう/ゼロディバイド 2

2号連続大プレゼント第1弾
隔週創刊を記念してお贈りする、対戦ゲームセットなどの
特大プレゼント!絶対見逃せないぞ!!

隔週刊化1号 VOL.24、好評発売中!

ゲーム雑誌は電撃だ!

電撃王	電撃G's エンジン	電撃NINTENDO64	電撃SEGA EX	電撃PlayStation
オールラウンド・ゲーム・データマガジン	全機種対応美少女キャラ満載マガジン	究極マシン対応!究極のゲームマガジン	オールラウンドセガウェーブマガジン	ぶっちぎりスクープとRPG情報満載のPS専門誌
毎月8日発売	毎月30日発売	毎月21日発売	毎月21日発売	第2・第4金曜発売

発行●メディアワークス 発売●主婦の友社



電撃 SEGA EX

オールラウンド セガ ウェーブマガジン

創刊号好評発売中

毎月21日発売
定価540円

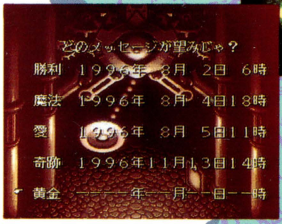
発行●メディアワークス　発売●主婦の友社

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

毎日がPLGS
何度でもPLGS



パーソナル・ライブ・ゲーム
システム



時の館に立ち寄り、時の番人に会えばいつでも
PLGSが体感できる！
入力は簡単！メッセージと時間を指定するだけ！
ステイタス(HP,MP…)も回復したり
おいしいイベント盛りだくさん！！



好きなメッセージを入れよう





日時計のそびえる時を刻む遺跡の、かくされた謎を解こう！



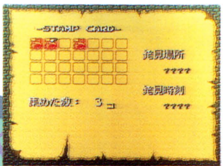


迫力のスパージオラマチックバトル！多重のマップは新たなる冒険の扉を開く！！

スタンプラリー早解きキャンペーン

ゲーム中のスタンプラリーを完成させて応募すれば、かわいい**特製貝獣貯金箱**が当たる！詳しくは商品を見てね！

▶▶▶ 先着3000名



※画面は開発中のものです。

▼大貝獣物語II出展！

東京ゲームショウ'96

TOKYO GAME SHOW 1996

'96年8月22日(木)～24日(土)
会場：東京ビッグサイト
(東京都江東区有明)

●入場券：一　般1,000円 (800円)
小学生　500円 (400円)
※( )内は前売価格です。

首都圏の主要プレイガイドで
前売券好評発売中!

主催：CESA (コンピュータ エンターテインメント ソフトウェア協会)

HUDSON®

ゲームの情報がいっぱい！
HUDSON HOME PAGE http://www.hudson.co.jp/
ハニーちゃんのインターネット http://honey.hudson.co.jp/

Hyper Fun Club inter はに～

電撃NINTENDO64 8 1996

1996年8月1日発行(毎月1回1日発行) 第1巻第3号通巻3号
発行人/染谷恵司　編集人/後藤晴彦
発行 メディアワークス 〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL03(5281)5211[編集]
発売 主婦の友社 〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL03(5280)7550[営業]

定価590円 [本体573円]

T1006383080591

印刷/大日本印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌06383-8